MAGIC ZONE

八八丛书



2001

2001.4.18

次世代丛书

人民交通出版社

八八丛书

MAGIC ZONE

2001 读本

北京次世代科技发展有限公司编



人民交通出版社

图书在版编目(CIP)数据

魔法地带/次世代科技发展公司编. -北京:人民交通出版社，2001.4

(八八丛书)

ISBN 7-114-03921-2

I.魔... II.次... III.游戏卡-基本知识

IV.G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001) 第 20323 号

八·八丛书

MAGIC ZONE 2001 读本

北京次世代科技发展有限公司编

人民交通出版社出版发行

(邮编:100013 北京和平里东街 10 号 电话:010-64216602)

各地新华书店经销

煤炭工业出版社印刷厂印刷

开本:787×1292 毫米 32 开 印张:7 印张 字数:150 千

2001 年 4 月第 1 版 2001 年 4 月第 1 版第 1 次印刷

印数:8800 册 全套定价:35.20 元 单册定价:8.80 元

ISBN 7-114-03921-2

TP·00121

目 录









EVA的重要台词解析及其他

文/Paranoia

GHOST IN THE SHELL



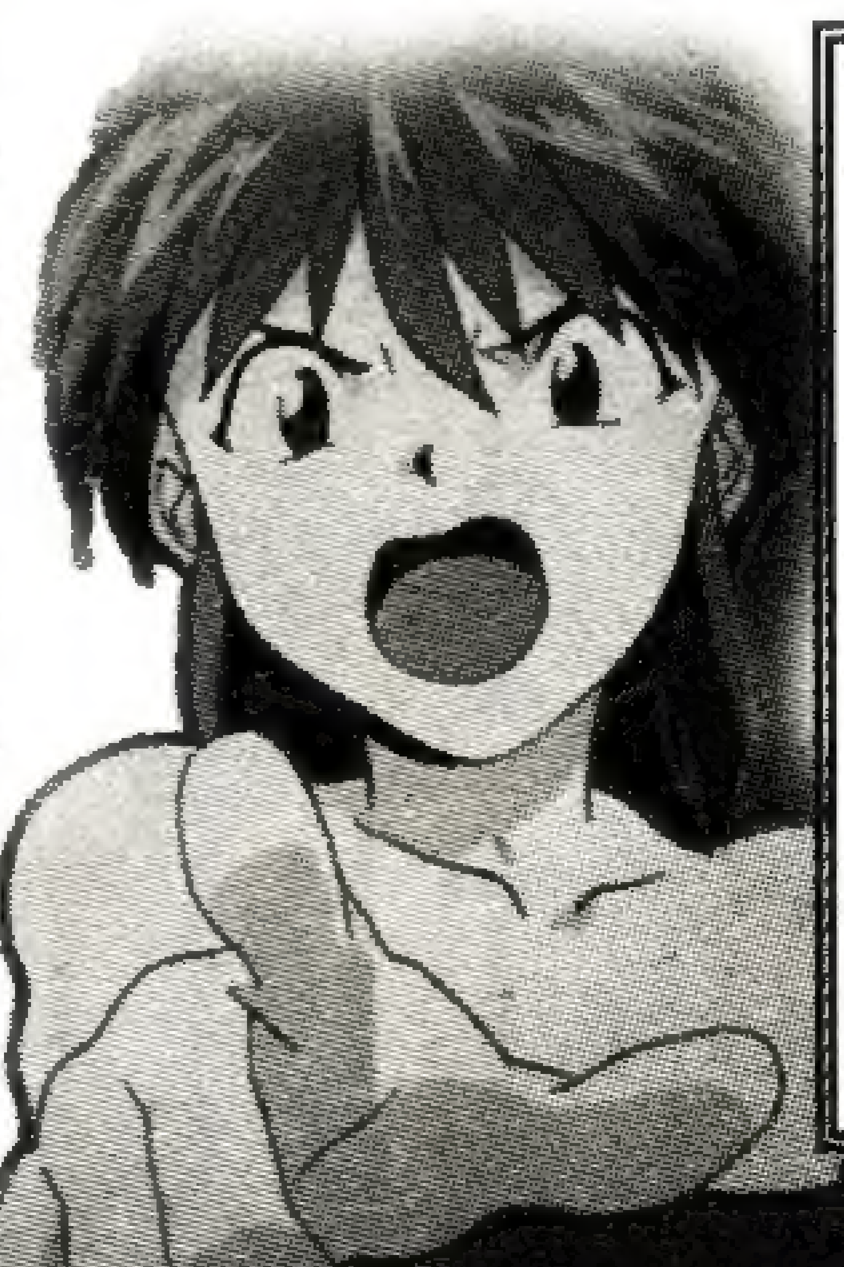
NEON GENESIS EVANGELION 是一部出色且独特的动画作品。说它独特，是因为 EVA 具有别的动漫作品所不具备的深刻内涵。对 EVA 理解较深的爱好者都会认同，作品中的主要故事框架，即消灭使徒进行人类补完的表面情节线索，只是 EVA 的“躯壳”（SHELL），而它真正的“灵魂”（GHOST），则是对人物性格和心理的刻画和分析。这一点主要是通过片中大量的人物对白和角色的内心独白来表达的。很多人反映 EVA“看不懂”，一定程度上也是因为片中的台词心理学及哲学含义较深而不易理解其主旨。一些反 EVA 派则提出剧中的心理分析完全是故弄玄虚，毫无意义；还有一些人认为这些只是庵野的“试验”，并不完整和严密。我并不以为然。纵观整部作品，尽管 TV 版最后两话（这也是 EVA 灵魂的最核心部分，相当于它的 S2 机关吧）的安排稍微有些突然，EVA 还是基本完整地表达了自己的观点。以下对 TV 版及剧场版重要台词进行分析，希望能够对 EVA 的认识和研究有所推动。需要说明的是，这些分析仅代表个人观点。正如 ANGEL19th 所说，EVA 是一部开放性的作品，它在每个观众的心中都会有不同的感觉。而且，这里只对那些与 EVA 心理学及哲学主旨关系密切的台词进行解析，那些推动剧情发展，以及涉及具体情节悬念、隐喻、谜题的则不在此列举。

下文中：

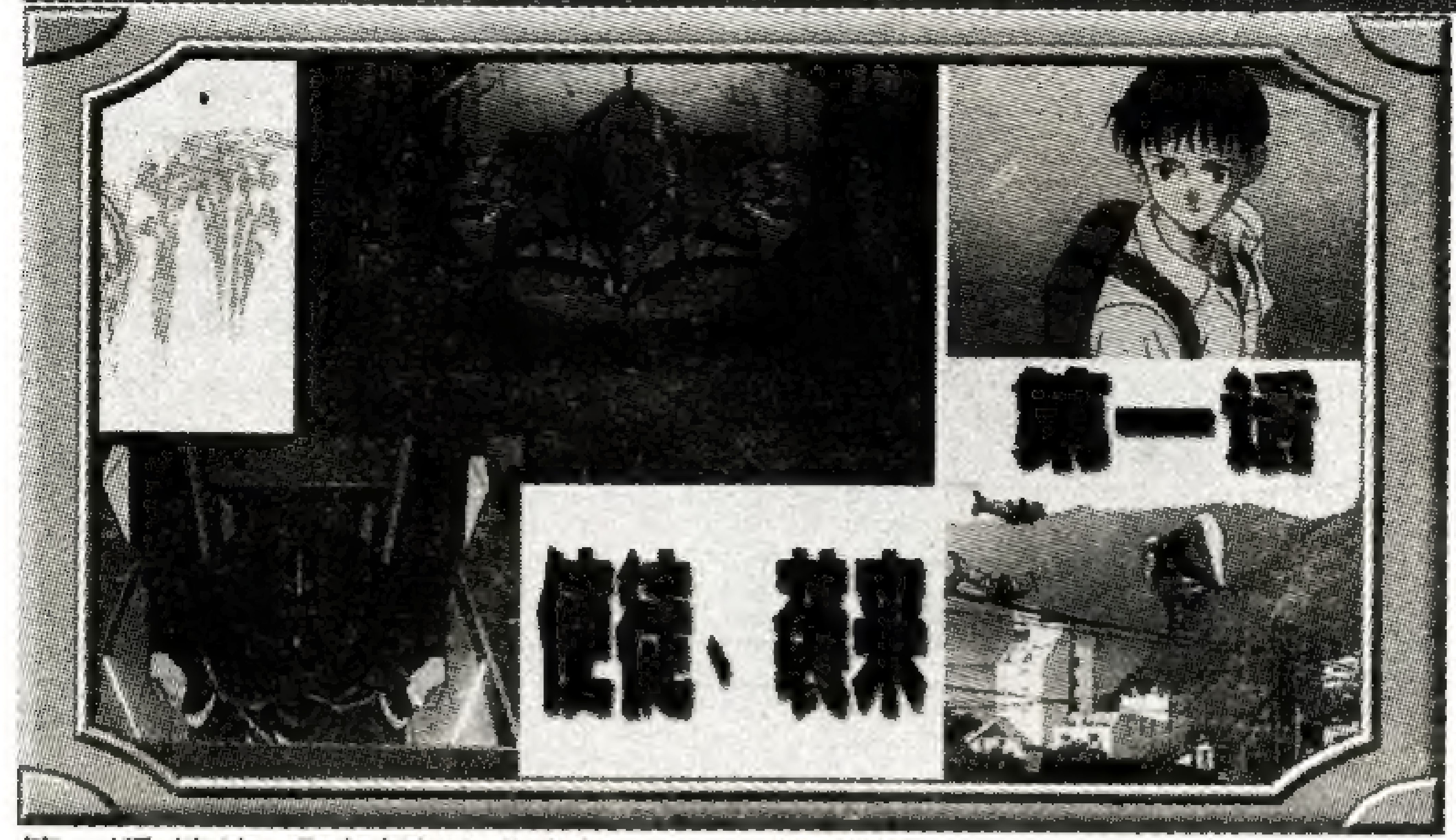
SHINJI = 碇真治　REI = 绫波丽　ASUKA = 明日香　MISATO = 葛城美里　RITSUKO = 赤木律子

GENDOU = 碇元渡　KOUZOU = 冬月幸增　RYOJI = 加持良治　MAYA = 伊吹玛亚　MAKOTO = 日向实

SHIGERU = 青叶茂　YUI = 碇唯　KENSUKE = 相田健介　TOUJI = 铃原东治　HIKARI = 洞木光　KAWORU = 渚薰



文中符号如下：圆括号（）为一般括号，表示文中注释；方括号【】为原动画中反白字幕；花括号{}。正斜线/……/中为解析内容。



第一话 使徒、袭来（使徒袭来）

EPISODE 1 ANGEL ATTACK（天使攻击）

#1 18：56（真治拒绝搭乘初号机迎击第三使徒，元渡命令丽带伤上阵）

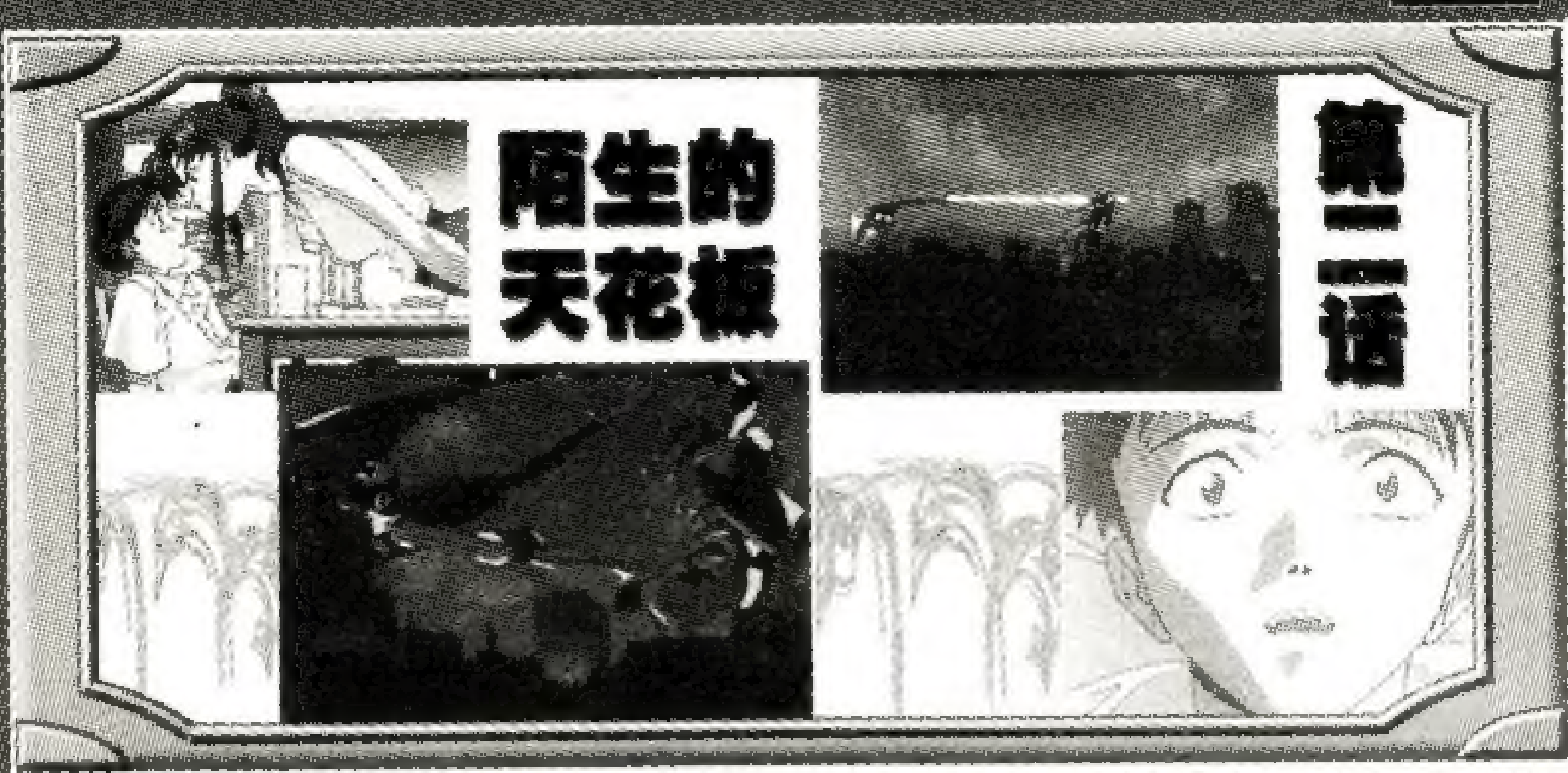
SHINJI：难道我真是全世界最没用的人？

#2 20：30（SAKIEL 发起进攻，丽极度虚弱状）

SHINJI：不能逃，不能逃

/这是真治著名台词“不能逃”第一次出现。结合#1来看，真治此时内心很想逃避，但又害怕逃避将会造成痛苦（被别人和自己视为没用的人），因而为了证明自己的价值和找寻人生的意义（我为什么会在这里）而乘上了初号机。但实际上，不逃避的后果是更大的痛苦，此时的真治并不明白真正的幸福和人生意义是什么，可以说，一直到EVA完结他（还有很多观众）也仍不明白。EVA的心理学主题，基本上就是围绕着“痛苦与逃避”这一在现代社会中日益突出的问题展开的。参见#30，#41，#49/





第二话〔见知 らぬ、天井〕(陌生的天花板)

EPISODE 2 THE BEAST

(野兽)

#3 8:08(初号机维修现场)

RITSUKO:你想战胜使徒?我看你仍很乐观。

MISATO:当然,人生应该充满希望,这样生活才会开心充实。

/美里的出场,给人以乐观开朗的印象。但随着剧情的发展,观众发现美里的内心并非那么快活。她的这句台词,很难说是她的真心表达,可能是她逃避痛苦、逃避内心矛盾的托辞。/

#4 (0号机实验现场)

RITSUKO(对 GENDOU):你根本就不考虑孩子们的感受,是吗?

/律子的这句台词,对元渡一贯利用别人,甚至包括自己的亲属及手下(但唯除外)的做法进行了揭露。/

#5 16:50(美里在浴室与律子通话)



RITSUKO:安抚他(真治)是你的首要工作。

MISATO:但我怕不知道怎样和他沟通。最初我只是把真治当作一件可以利用的工具,跟律子想的一样。虽然这次可以将使徒击退,但我一点也不高兴。

/美里把真治接回自己家,原本存有一点私心,即让真治分担家务。而律子对真治则完全是工作关系,或者说就是利用关系,利用真治击退

使徒，利用真治完成EVA的研究，最终利用真治进行人类补完。可以说，在EVA中美里和律子分别代表的是人类社会的两个方面，美里代表感性的人性，律子代表理性的科学。这在后来的多处情节，如十六话的初号机拯救行动，对十三使徒的战斗等都有具体体现。/



第三话（鸣らない、电话）（不响的电话）

EPISODE 3 A TRANSFER（转校生）

#6 4:33（初号机训练场）

MAYA:真治他开始自动学习驾驶。

RITSUKO：听别人的话，正是那孩子的作人处世之道。

#7 6:39

RITSUKO：真治这孩子，也许不懂主动与别人交谈，所以不能结识朋友。你有没有听过箭猪的比喻?

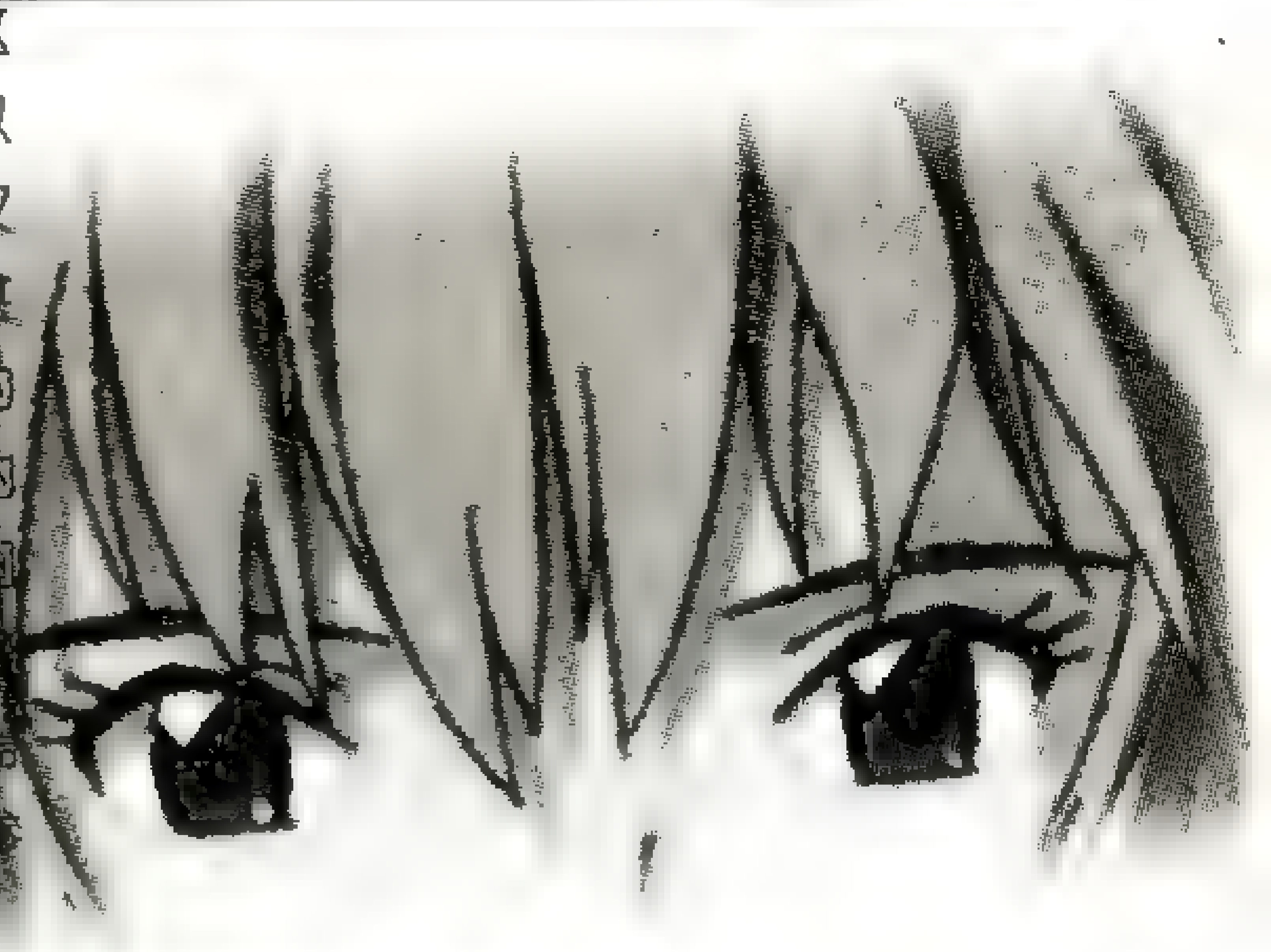
MISATO:箭猪?

RITSUKO：对一只箭猪来说，就算想将自己的温暖传给对方，但当它接近对方，身上的刺就会令对方受到伤害。也可以这样来形容人类。现在真治的心里面就好象箭猪一样，因此他变得越来越胆小。

MISATO：希望他很快会认识到一个人成长的时候，身边一定需要有朋友。总有一天会找到一个与朋友相处的方法。

/ 真治这一形象，代表的是一个群体。很多人认为真治很像自己，真治所代表的也正是这一人群。这些人性格内向，不善言辞、不善与人交往，在和别人的交往中常常处于被动地位，很在意别人的看法；遇事喜欢逃避，处事易于消极，容易否定自己。据我观察，这样的人在整个社会所占比例并不大，但也决不是"一小

撮"。而听话,大概也是这群人的特点之一。参照以后的剧情可以看到,不仅是真治,包括丽、元渡,甚至美里,都有不同程度的箭猪现象。同时,箭猪的比喻也说明人与人之间真正的沟通和理解是很困难的,正因为这样才需要进行人类补完计划。参见#9,#56/





第四话〔雨、逃げ出した后〕〔雨天,出走之后〕

EPISODE 4 HEDGEHOG' S DILEMMA〔箭猪的困境〕

#8 13:49(NERV 禁闭室)

MISATO:好久不见。这两天四处流浪的心情如何?

SHINJI:没什么。

MISATO:初号机已经(随时)准备好,你想如何?至于你出走的事,我不会骂你。

SHINJI:我也知道你不会骂我。美里小姐你始终都是外人。

……

MISATO:你真要放弃?

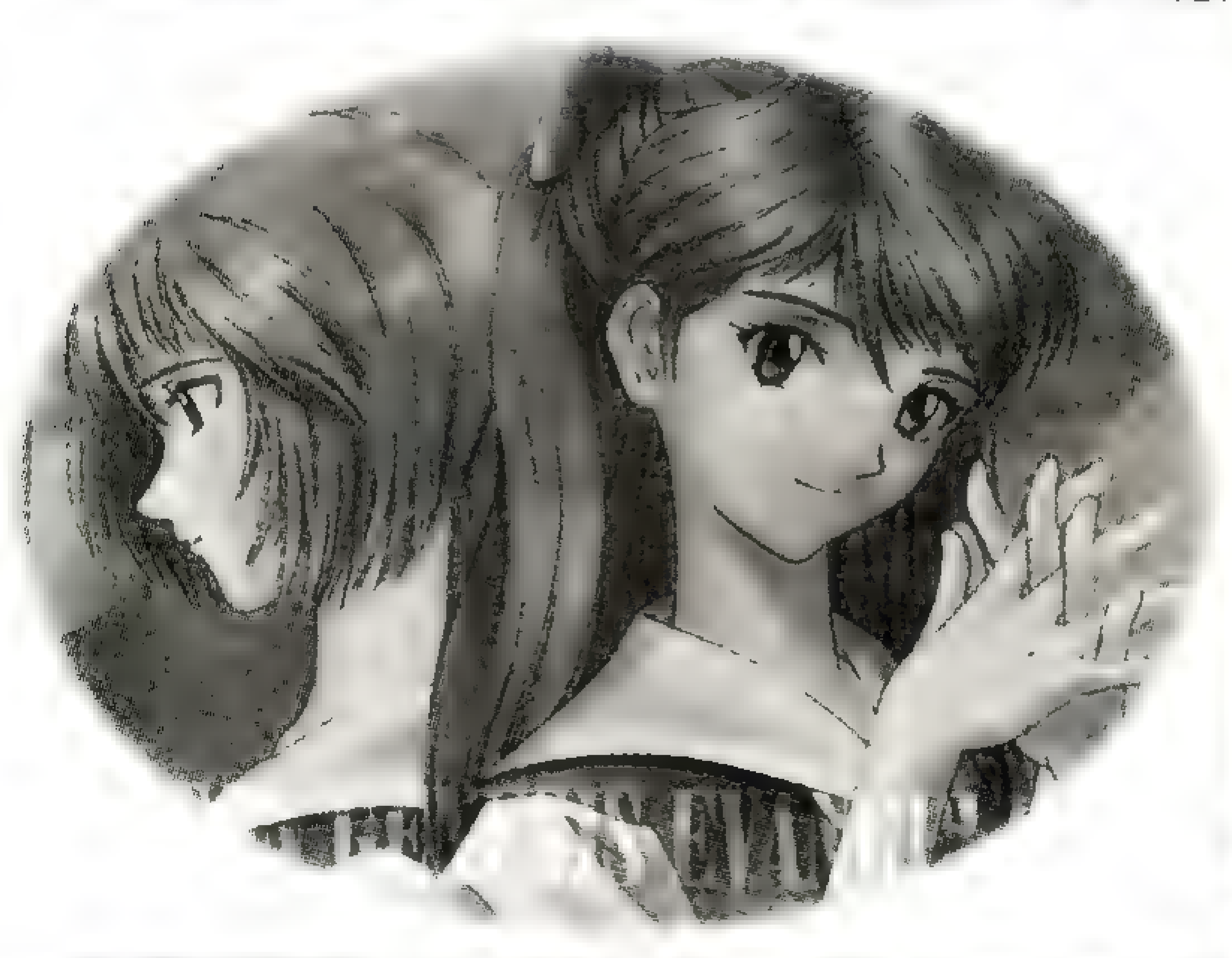
SHINJI:这件事照理说我是不可能做得到的,但又怎能交给丽呢?既然是这样,就让我来吧。

MISATO:你不是不愿意吗?

SHINJI:我是愿意的,我根本就不适合做这件事。可是假如我不做,丽、律子小姐、还有美里……

MISATO:够了,你到底想要说些什么?这和其他人有什么关系?如果

你不想做，就回到你原来的地方去，用这种心情来驾驶，反而更糟糕。/从真治乘上初号机开始，就一直在问自己，为什么乘坐 EVA，为什么呆在这里。这些问题贯穿了全剧。这里可以说是真治自己对以上问题作出的第一次回答，即驾驶 EVA 是为了别人，为了让他人不受困扰。对于真治来说，这可能是最自然的答案，因为驾驶 EVA 作战实在是很痛苦的。但从其他人的角度，又有谁世界观"（或其他各种什么什么观），可是又有什么理由认为我们心目中"正确的世界观"一定是正确的呢？这样的话，我们又有什么理由去理直气壮地指责别人呢？对真治来说，驾驶 EVA 等于对自己肉体和精神的双重折磨，凭什么让他忍受着巨大的痛苦，而去接受"驾驶 EVA 是有意义的，与使徒战斗保护人类是我的责任"这样的观念呢？这样做岂不是也很自私吗？一般人总是认



能理解这种痛苦呢？东治在揍真治时肯定是不理解的，但在看到插入栓中真治的痛苦表情，乃至后来被选为 FOURTH CHILDREN 时理解了。也许只有亲身经历过别人的痛苦和处境，才能理解别人。参见 # 31。

我们常常说别人"没有树立正确的定自己的观点是正确的，缺乏反思的精神而去指责别人，这种行为其实比真治的逃避更可悲。尼采以及后世的许多哲学家认为，人们所认为天经地义的道德规范有很多都是没有依据的，因为在自然人性中本来没有善恶可言，所谓道德是来源

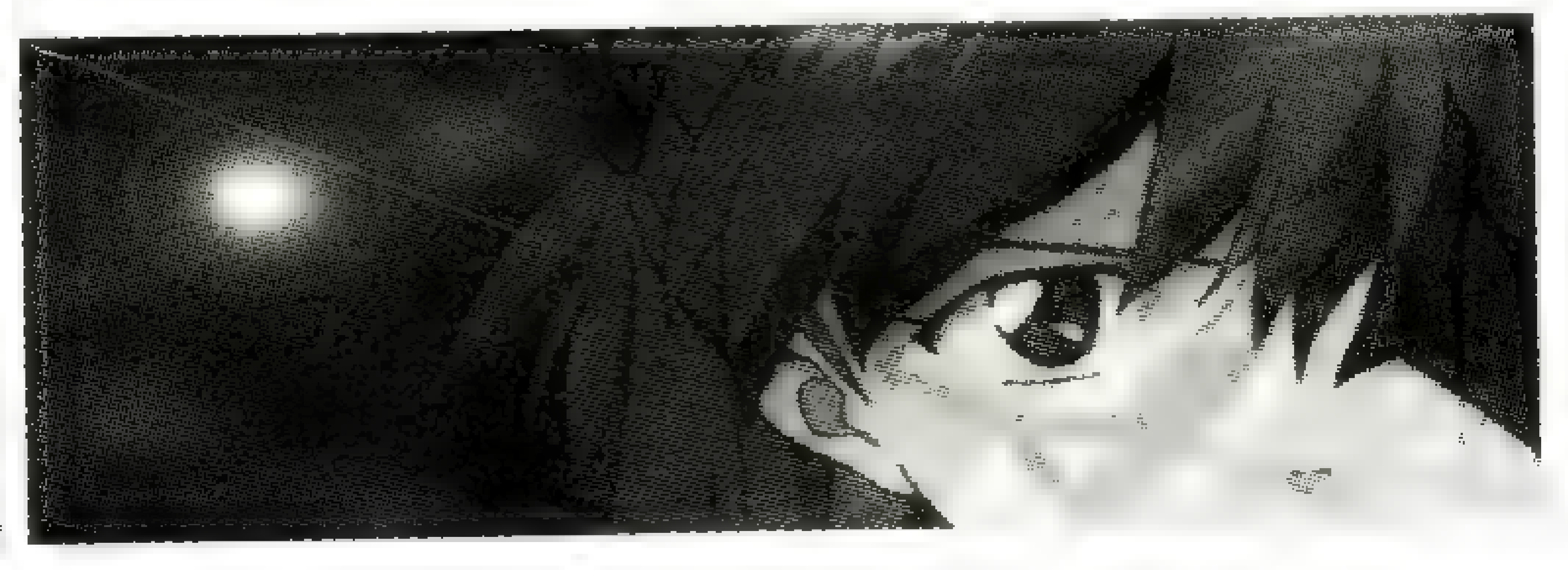
于非道德，即一定群体的需要，是价值立场而非真理使之成为规范。基于这些观点，尼采提出了"上帝死了"的惊世骇俗的著名论断。用道德来审判生命，这在基督教中发展到了顶点，在今天仍有很大市场。有时在网上或报纸上看到对同一个问题的几种截然不同的观点，觉得每一方都很有道理，很难说谁对谁错。因此，这世界上真的不存在绝对的对错和善恶，认识到这一点才有可能全面地认识世界。但是，没有什么比以偏执狂的方式处理对待问题更简单了，因为这只需要狂热、盲目和无知就行。就像乔治·奥威尔在《1984》中杜撰的一句话"无知即力量"，而这种力量是相当可怕的。参见#51。

Asuka

Rei

Maya

另外，一个人对某种事物的认识和看法，与第一次接触这个事物时的状态有极大的关系。如果真治第一次驾驶EVA时没有发生一开始就遭到SAKIEL的压倒性进攻，导致制御不能直至暴走的情况，而是顺利取胜，他后来的心态肯定会完全不同。我的一个大学同学一直对电子游戏有抵触，一次我问他原因，原来他第一次接触电子游戏是在中学时和同学玩魂斗罗，当时连第一关也过不去。他的同学说了一句"你怎么这么笨"，结果他从此以后再也不想玩游戏了。所以，第一印象真的很重要啊。/





第五话 {レイ、心のむこうに}

(丽,心灵的另一面)

EPISODE 5 REI I

#9 14:45(MISATO 家中)

RITSUKO:(丽)是一个很好的驾驶员,但却与你爸爸一样,某方面非常笨拙。

SHINJI:笨拙? 你是指哪一方面?

RITSUKO:我指的是生存方面({生 ki lu ko to})。

/这里暗示了丽、元渡性格上与真治的相似。生存方面笨拙,实际上指的就是第三话提到的"箭猪的困境"。参见#7,#56/



第六话 {决战、第3新东京市}(决战第三新东京市)

EPISODE 6 REI II

#10 15:38(屋岛作战开始前)

SHINJI:这次也许不能活着回来。

REI:别这样说。你不会死的,因为有我保护你。

/丽的台词很像是母亲安慰孩子的话,暗示了丽与唯的联系。

本话中美里提出的"一点突破"的{YA SHI MA}(屋岛或八岛)作战计划的典故来源,可以在GHIBLI的《平成狸合战(百变狸猫)》下半部中狸猫长老做变身表演的情节中看到。/

#11 16:32

SHINJI:绫波,你为何驾驶EVA?

REI:为了感情。

SHINJI:感情?

REI:是的,感情。

SHINJI:为了父亲?

REI:为了大家。

SHINJI:你知道吗绫波,你真的很坚强。

REI:因为我除此以外一无所有。

/真治不但不断问自己驾驶EVA的价值(即自己存在和人生的价值),还不断向其他人寻求答案。然而丽的回答显然不能解释真治心中的疑



问。因为丽并不是具有代表性和普遍意义的人类，第一，丽是唯的克隆，一定程度上相当于元渡的妻子，真治的母亲；第二，丽并不是正常的自然人。二人眼中的丽，在自爆之前可以说一直是为了元渡而活着，她回答说"为了大家"有三种解释：一、丽对自己的出生和过去一无所知，因而也不知道自己生存的价值，她认为驾驶 EVA 的全部意义就是保护大家；二、她不愿直接承认自己对碇司令的关系；三、"大家"一词实际是暗指以后的人类补完计划。/

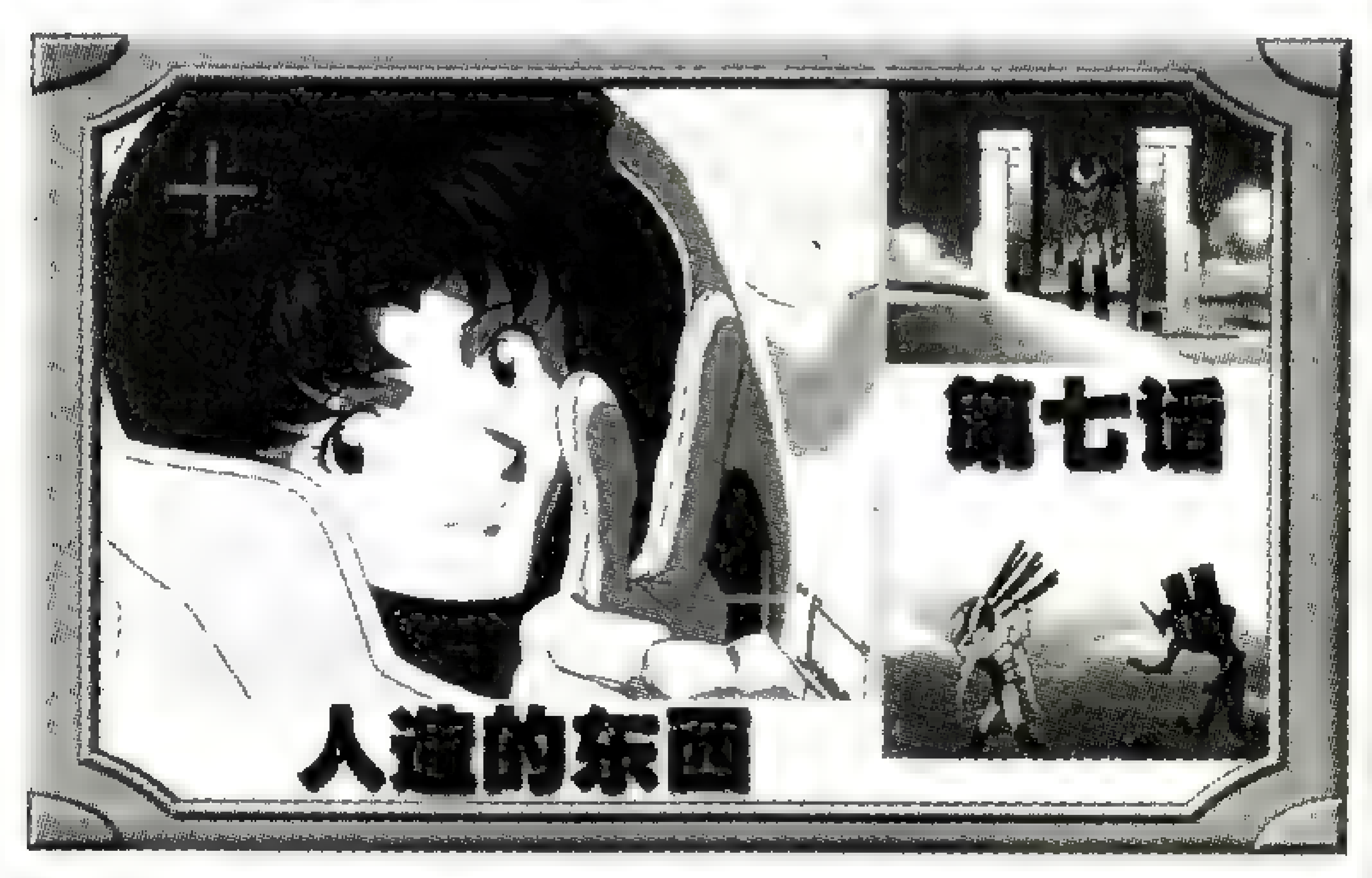
#12 21:13（击退第五使徒后，丽的插入栓内）

SHINJI：从现在起不要说自己一无所有，你至少还有我这个朋友。还有你走的时候不要说再见，听起来很悲哀。

REI：真治你为什么哭？真对不起，现在我不知该说什么，我该怎么办？

SHINJI：你只要笑一笑就行。

/这之后就是著名的"绫波的微笑"，然而，绫波微笑时眼前所浮现的是元渡的面容。因此，她完全是为了碇司令才露出了笑颜。这也让很多绫波 FANS 感到很不爽。/



第七话〔人の 造りしもの〕（人造的东西）

EPISODE 7 A HUMAN WORK（人类工作）

#13 23:20（上学的路上）

SHINJI：我承认她（美里）很美，但她在家很不检点，又懒又衣冠不整，而且还很粗鲁，见到她都觉得失礼。

KENSUKE：如果是这样我更羡慕你。

SHINJI：为什么？

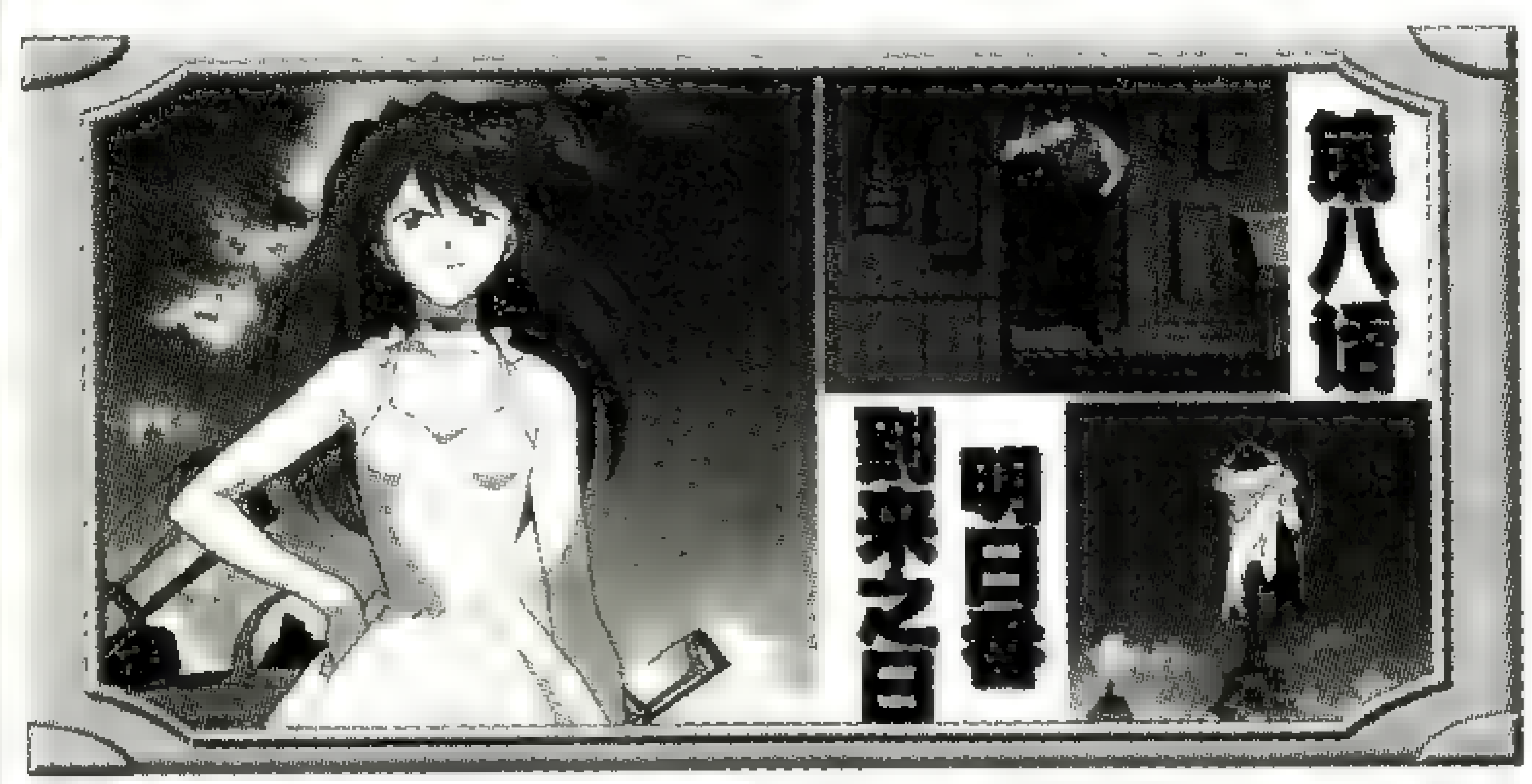
KENSUKE：你知道吗，真治你真像她的儿子。

TOUJI：她对你真好。

SHINJI：为什么这样说？

KENSUKE：因为每个人除了亲人之外，都不会把自己的真面目给人看。

/值得注意的是最后一句台词。在现代社会，可以说每个人都有不同程度的"双重人格"和"双重生活"。这是指在外面给人看的"我"和真实的"我"。这两种人格和生活能否统一，是现代人所面对的问题之一，也是EVA探讨的主题之一。对此问题的讨论，在以后各话有深入的进展。参见#18，#19，#22，#45，#49/



第八话〔アスカ、来日〕(明日香到来之日)

EPISODE 8 ASUKA STRIKES！(明日香出击！)

此话无重要台词，但剧中出现的UN舰队令军事OTAKU们兴奋不已。冲入第六使徒GAGIEL口中的两艘战列舰从外形上看是U.S.NAVY的衣阿华(IOWA)级，其主炮口径为406mm，每艘装备9门，舰首6门，舰尾3门。因此，共有12门406mm主炮在GAGIEL内齐射。美里想出来的歪招儿也够阴毒。





第九话〔瞬间、心、重ねて〕(瞬间心灵的重合)

EPISODE 9 Both of You, Dance Like You Want to Win! (二人一同像已夺取胜利了那样起舞!)

#14 10:14(EVA 初号、二号机迎战第七使徒失利后的会议上)

ASUKA:为何成年人总是容易愤怒?

RYOJI:因为成年人怕被人羞辱。

/每个人走向成年,步入社会后,必然会面对很多以前作学生时很少遇到的问题,担负更多的责任。同时也会更多地考虑别人对自己的看法,对面子(也可以说是虚荣心或是尊严)看得更重,也更怕受到羞辱。因为如果自尊心受到打击,会使别人对自己的价值产生怀疑,外在的"我"的形象也将受到损害。对于那些把别人对自己的看法看得很重,或是认为外在的"我"重于真我的人,这种羞辱是无法忍受的。各位读者和 EVA FANS 大多数应该还是在校学生,这里请允许我倚老卖老说一句,尽管学生生活有时很辛苦也很清贫,但仍然比较单纯和快乐。所以,请珍惜你们的学生时代吧。/

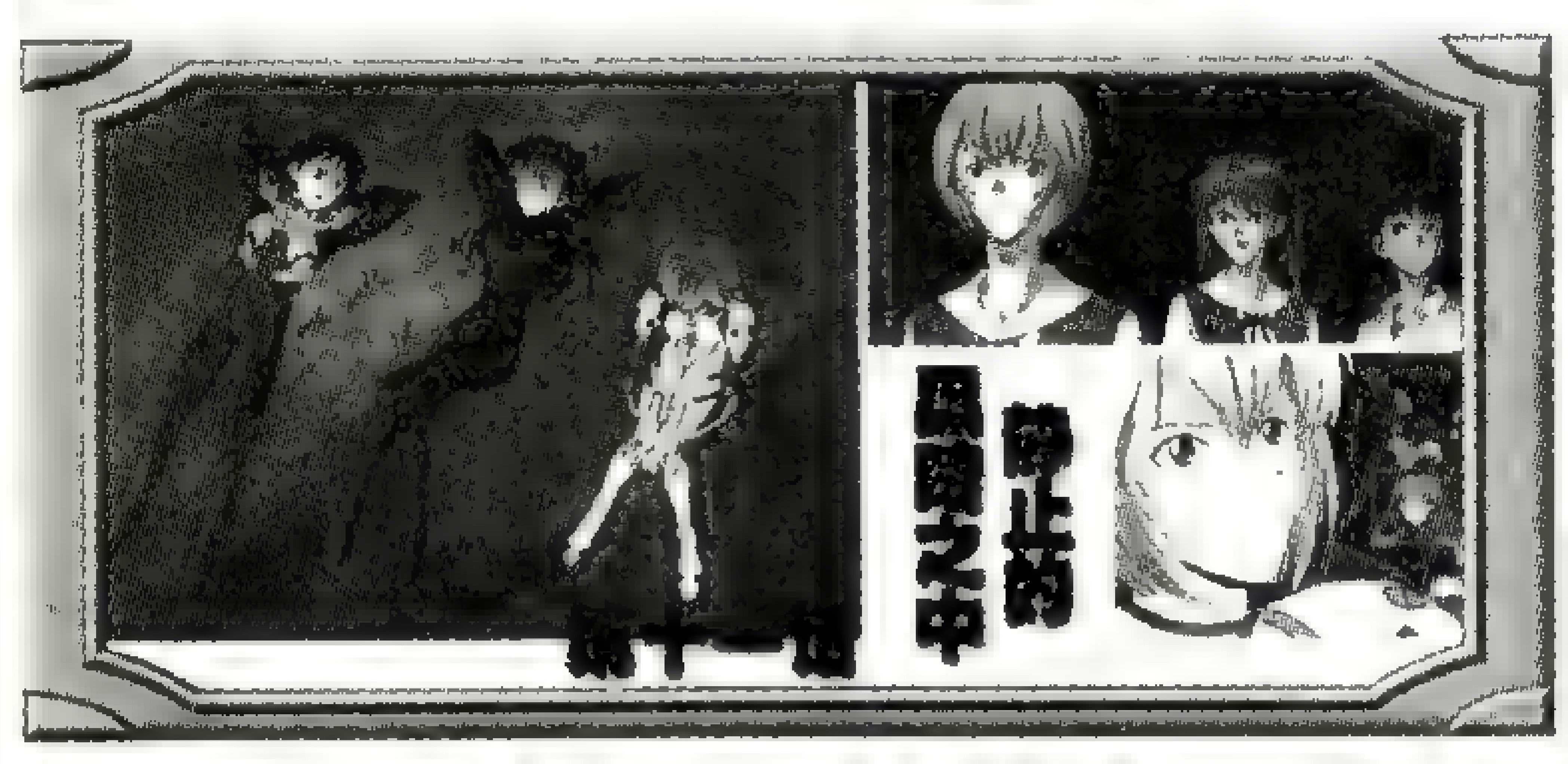




第十话　{マグマダイバ}（熔岩潜行者）

EPISODE 10　MAGMADIVER

此话无重要台词



第十一话　{静止した暗の中で}（静止的黑暗之中）

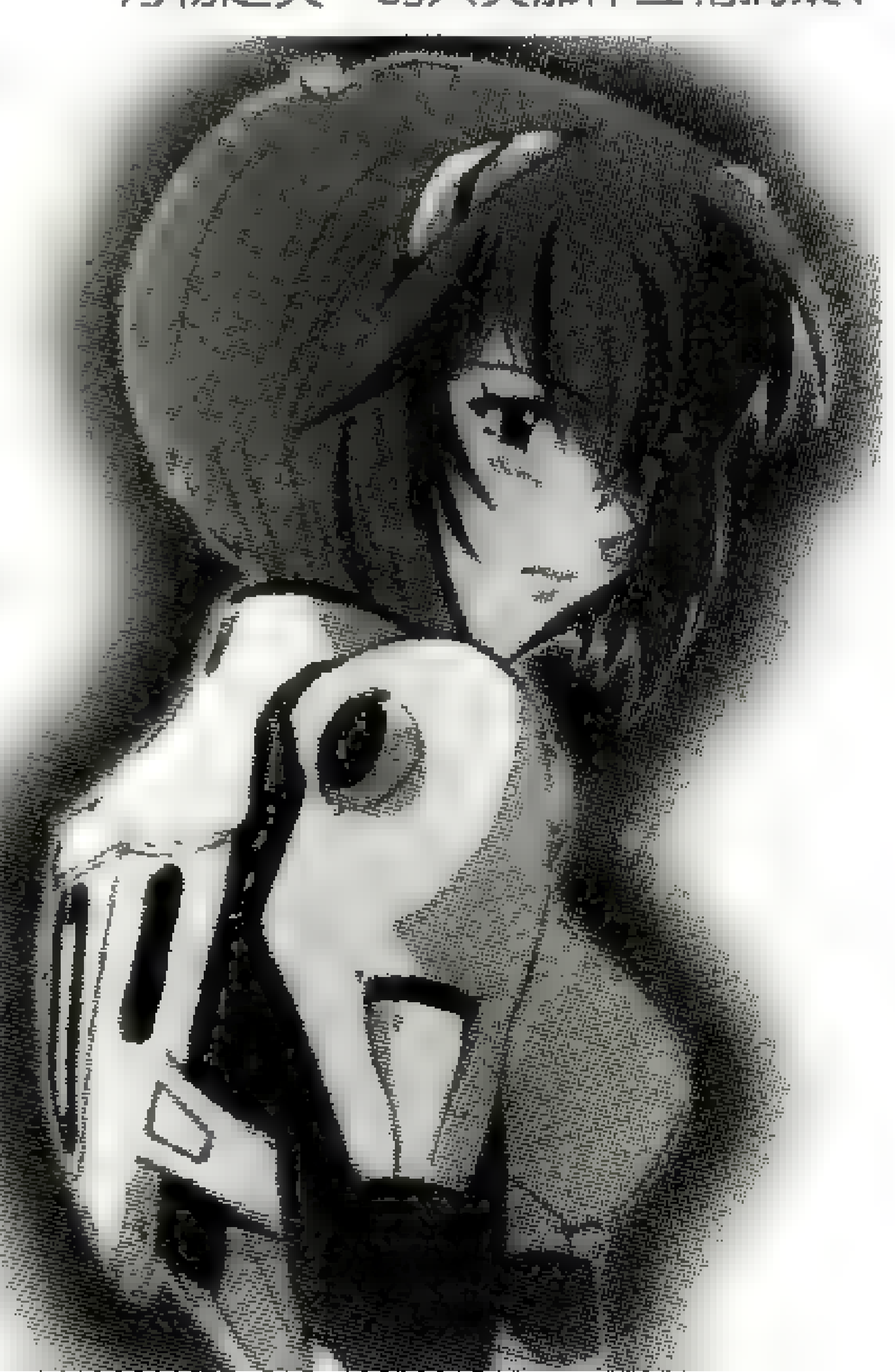
EPISODE 11　The Day Tokyo－3 Stood Still（第三新东京市停转之日）

＃15　13:35（NERV 司令部）

KOUZOU：如果总部这次意外不是使徒所为，而是人为造成，那就太过分了。

GENDOU：不错，人类的敌人始终还是人类。

/ 在人类历史上，阻碍人类发展，造成文明倒退的大灾难只有极少部分是天灾，绝大多数都是人祸。动物，即使是最凶恶、最贪婪、最丑陋的物种比如狼、毒蛇，甚至蝎子、蟑螂和蝗虫，也不会像自诩为“万物之灵”的人类那样互相猜疑、



嫉妒、自相残杀，甚至为了一点蝇头小利而出卖同类。不仅如此，人类还疯狂地破坏着地球上有限的资源和生态环境。"当我在MATRIX内部试图为你们（人类）分类时有个发现。我发现你们不是哺乳动物。地球上每种哺乳动物都会和大自然维持生态平衡，人类却不。你们每到一处就拼命利用，直到耗尽所有的自然资源。你们生存的唯一途径就是侵占别处。地球上只有另一种生物才会这么做，你知道是什么吗?病毒。人类是种疾病，是地球的癌症和瘟疫。"（引自《MATRIX黑客帝国》）这段话出自人类的敌人——电脑警探之口，非常值得人类深思。而且人类所掌握的科学技术越发达，毁灭自己就越容易。很多对人类自身安全造成威胁的科学发明，如火药、核技术等，最初都是以造福人类为目



的而出现的。然而，一旦这些技术被运用到政治领域，用于解决人与人之间的争端时，却变成了杀人恶魔。当前人类所拥有的全部核武器，足以毁灭人类上百次。谁又能保证，今天的生物技术，如基因技术、克隆技术，以及其他新兴科技，将来不会被用于威胁人类自己吧?人类的毁灭，最终可能还是将由人类自身的科技发展造成的。诺查丹玛斯对于1999年地球毁灭时的景象（尽管其预言并没有发生）就是这样描写的："地球上一片火海，三分之二的人类死亡，到处见不到阳光……"（因手头没有原文，可能有一些出入）多像核战后的核冬天景象啊。（或者是SECOND IMPACT?）从这个意义上说，人类的敌人，最终还会

是人类。参见＃20，＃25，＃39/

＃16 23:25

REI：因为人类害怕黑暗，为了继续生存，所以用火和电来逃避黑暗。

ASUKA：你在讲哲学？

SHINJI：就因为这个缘故，我觉得人类是特别的生物，所以使徒才会来袭。

/现实中的黑暗可以通过火和电来逃避，心灵中的黑暗又该如何逃避呢？这是EVA后半部的主题之一。

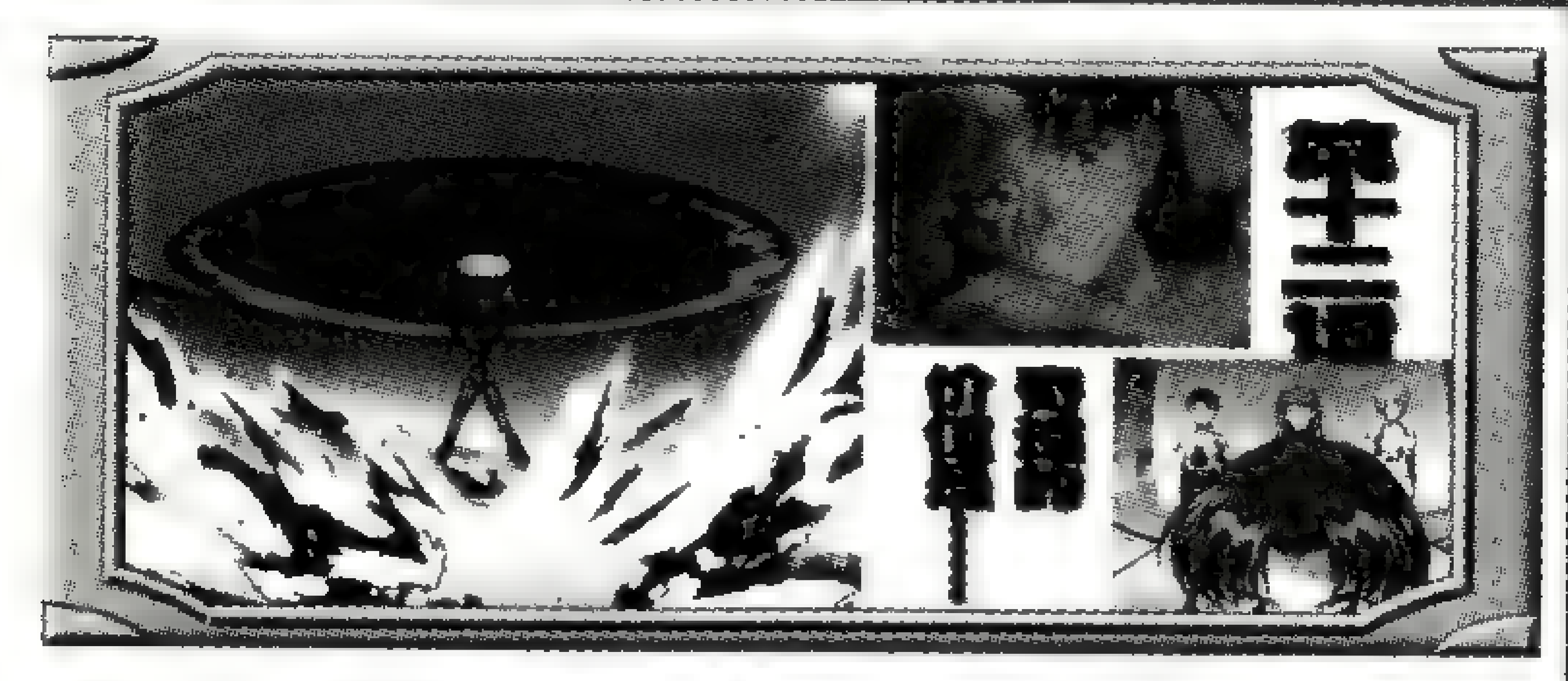
真治的台词可以这样理解：人类是获得了科技（或智慧）果实的生物，而使徒是获得生命果实的生物，由于能同时拥有这二者的生物可以进化为等同于神的存在而回归伊甸，所以使徒才会袭击人类以取得智慧果实。人类常常自以为是世界的主宰，然而种种科学和历史事实证明并非如此。人类的自尊心曾遭受过两次重大打击，一次是哥白尼的“日心说”，另一次是达尔文的“进化论”，这些都说明人类并非什么特别的生物，也不是什么神的子民，因而人类不可避免地要面对叔本华曾提出的问题：人生究竟有什么意义？参见＃20，＃53。

此话出现的第九使徒MATOLIEL是A.T.Field最弱的一个使徒，初号机仅用步枪就将其搞定。



这一话的英文标题，取自20世纪福克斯早年的一部SF电影《地球停转之日》（The Day Earth Stood Still），央视曾在十多年前播放过，颇具可看性。/





第十二话 〈奇迹の 价值 は〉〈奇迹的价值是……〉

EPISODE 12 She said, "Don' t make others suffer from your personal hatred." 〈她说:"不要因为你个人的仇根而使他人受苦。"〉



#17 5:26〈同步率测试现场〉

OPERATOR:这孩子〈真治〉注定是要作 EVA 驾驶员了,他如此有天赋。

MISATO:但他不想驾驶 EVA,他一点也不快乐。

/前苏联一位著名游泳选手,世界冠军〈好像是波波夫吧〉曾经说:"我从来就没有喜欢过游泳。"作为一名世界冠军,别人肯定认为他具有游泳的天赋,以此为自己的事业是理所当然的事。然而他本人却并不喜欢游泳,这是一般人无法理解的。当初的选择,可能是出于一些特殊原因,但肯定不是出于他的本意。但是,如果他不选择游泳,就不会有今天的波波夫,他也就不能得到他人的肯定而找到自己存在的价值。可见,这种现象并不少见,在世界冠军身上都有呢。而且,天赋与兴趣完全是两码事,就是说,特长不一定等于爱好。如果这两者能够统一当然再好没有,遗憾的是很多时候是无法统一的,现实生活中有不少人把它们混淆了。参见#18,#19,#22,#30,#45,#49/

#18 6:09(美里车中)

SHINJI:恭喜你这次升职。

MISATO:谢谢。但老实说,我并不是很高兴。

SHINJI:我明白。就像你刚才称赞我的时候一样,我也不觉得很高兴。而且你刚才那样称赞我,令明日香生气了。为什么明日香会这样生气?

MISATO:你介意刚才的事?

SHINJI:是。

MISATO:这只是你太过留意别人的脸色了。

/他人眼中的"我"和真实的"我",其实有很大差异。在他人看来,真治驾驶EVA是天经地义的事,他们无法理解真治会不做EVA驾驶员。然而真治自己始终无法找到驾驶EVA的价值,作为驾驶员的他一直处于痛苦之中。同样,在他人看来,美里对于自己升职理应高兴才是,但美里自己并不以这种来自于他人的认同为幸福。给他人看的"我"和本我之间的差异,每个人或多或少都会面对。由此也会产生人与人之间的隔阂与不理解。如果始终不能把这二者的关系处理好,真的是一件痛苦的事。美里最后一句台词的含义就是,他人所希望的、所看到的自己并不能代替真正的自己。如果总是按照他人的观点和意愿来生活是找不到真正的自我和真正的幸福的。美里对这一点仿佛很明白,但从后面的剧情来看,她自己也处于对这一问题的迷茫之中。参见#17,#19,#22,#30,#45,#49/

#19 7:31(美里家中的庆祝会)

MISATO:这样的场合你还未习惯吗?

SHINJI:是的。我还没试过和这么多人一块。我不明白,为何人与人之间一定有争执。对了,你升了职,是否等于人们已认同了你所做的事?

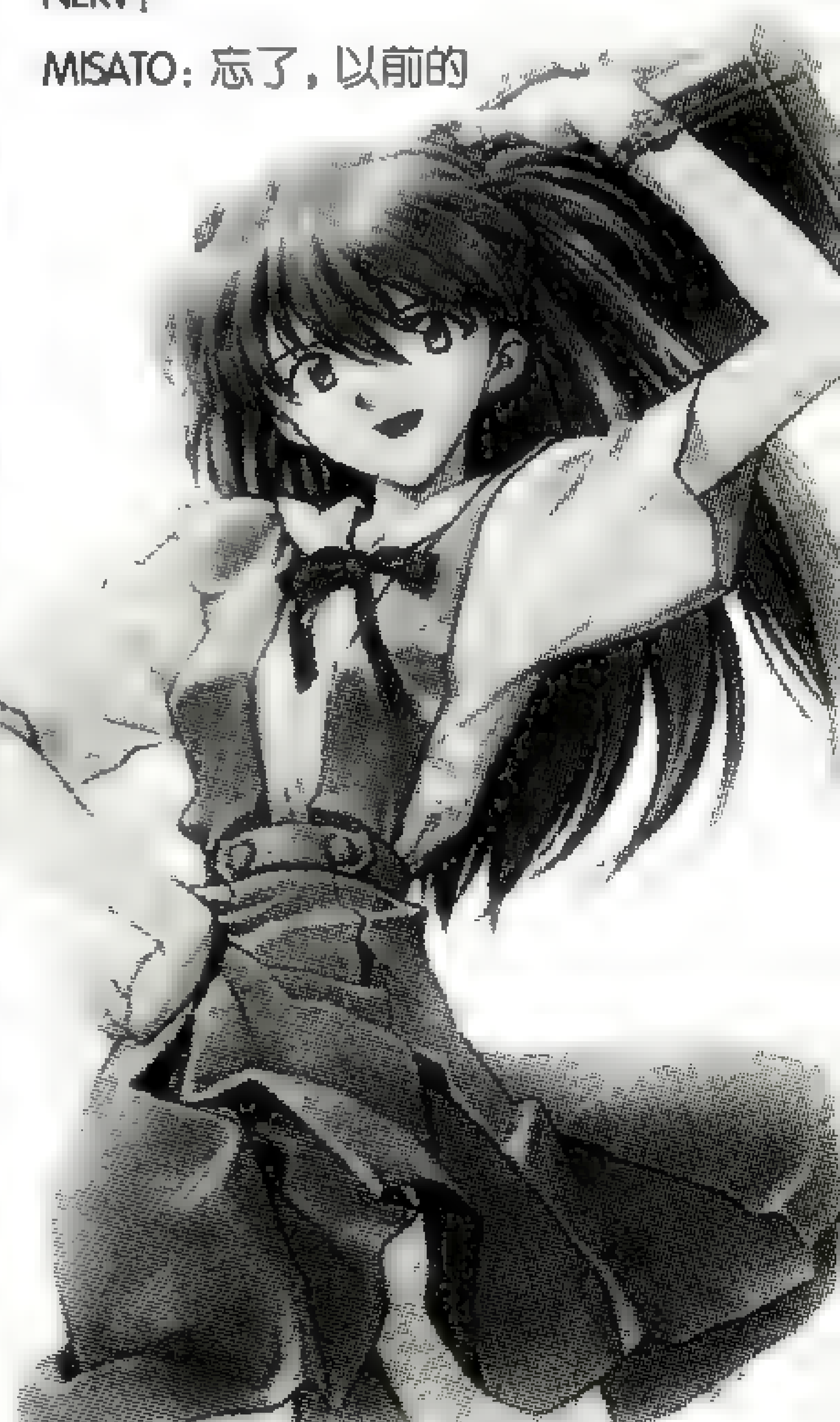
MISATO:我想是吧。

SHINJI:他们对你升职的事好像很开心,但在你看来就相反。

MISATO:说我一点都不开心也不是,当然有点开心,但这不是我留在这里的目的。

SHINJI:那美里小姐你为何要加入NERV?

MISATO:忘了,以前的



事已过去太久。

/ 这段对话一方面延续了 # 18 中本我与他人心中的"我"的讨论，一方面对真治的性格进行了进一步刻画。一个人的存在，需要通过他人才能确认，一个人的价值，也需要他人的肯定。这一点在现代社会尤为突出。给他人看的"自我"，主要是为了获得他人的肯定。这些论点在 25 话有更充分的讨论。

不习惯和很多人在一起，又是"真治们"的共同点之一。另外，由于人与人之间永远无法做到真正相互理解，所以人与人之间的隔阂与争执是无法避免的，再一次说明人类补完的必要性。参见 # 17, # 18, # 22, # 30, # 32, # 45, # 49。



美里回避自己加入 NERV 的目的，与本话的副标题有一点联系。"不要因为你个人的仇恨而使他人受苦"是律子对美里说的一句话。因为美里的父亲在 SECOND IMPACT 中去世，所以她憎恨使徒，加入 NERV 的目的之一就是为了消灭使徒为父亲报仇。然而达到这个目的的代价就是让三名驾驶员用自己的生命进行胜算微乎其微的赌博。在现实生活中，因自己的好恶而使他人受苦的情况也并不少见。我们每个人是否也应该反省一下，避免这种事情发生呢？参见 # 21。

总结 EVA 的主旨，大致有以下几条主线：

一、人与工作、社会以及非亲属的其他人的关系。一个人在社会生活中如何体现自己的价值。现代社会中的人们主要的社会关系是以工作为中心的，因此，对自己工作意义的理解，将占一个人世界观、人生观、价值观的很大成份。同时，工作和社会生活中他人对自己的看法也造成了与本我之间的矛盾。真治不断问自己，问绫波，问明日香为何驾驶 EVA，问美里为何加入 NERV 等，即可归入这一主线。

二、人与自己亲人的关系。

三、人与异性的关系。

四、人的生存价值，本我与外在的我的关系。

其关键词主要有：幸福、逃避、寂寞、痛苦、不安、自我价值、强迫观念。

抓住这几条主线,对于理解EVA很有帮助。/



#20 9:17(南极)

GENDOU:科技就是人类的力量。

KOUZOU:就是如此才发生了15年前的惨剧,这里已变成一片死海。

GENDOU:但这里已成为没有罪恶的世界。

KOUZOU:我情愿生活在罪恶的世界,罪恶的世界至少还有人啊。

/这里再一次印证了人类是获得了智慧果实的物种的观点。

人类社会的发展一直伴随着罪恶。20世纪很多哲学家更是把现代社会看作是病态、扭曲的社会。可以说,人类社会发展到今天所存在的问题非但没有减少,反而日益增多。这可能应归结于"人性"。如前所述,人类科技的发展最后很可能导致人类自身的灭亡,并且随着科技的发展,人类社会的罪恶非但没有减少,反而在隐蔽性、危害性上较以往大为增加。所以,科学技术到底是人类的力量还是人类的悲哀,很值得我们反思。参见#25,#39。冬月的话表明,从他个人来说,应该是反对人类补完的。/

#21 12:25(NERV作战指挥部)

MISATO:我在做我应做的事,消灭使徒是我的工作。

RITSUKO:你的工作?不要引我发笑了。你是为了自己,目的是报仇。

/参见#19,解释了本话的副标题。/

#22 15:32(对第十使徒作战前)

SHINJI:明日香你为何驾驶EVA?

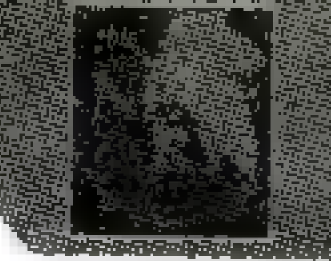
ASUKA:还用问?我这样做,无非是想向人证明我有天赋。

SHINJI:显示自己的存在?

ASUKA:差不多吧。你自己又如何呢?

SHINJI:我不知道。

ASUKA:自己都不知道?真是蠢材。



SHINJI:也许是吧。

/这是真治关于同类问题所问的第三个人。明日香的回答是驾驶EVA(即工作或人生)的意义在于获得他人的肯定而显示自己的存在，证明自己的价值。这也应看作是"可能性之一"吧。如果得不到他人的肯定,也就不能确定自己的存在,不能确定自己存在的价值和意义了吧?但是,如果自己真的有价值,又何需一定要证明给其他人看呢?参见#19,#24,#37,#45,#46,#47,#50/

#23 17:00

MISATO:(回答自己为何加入NERV的问题)加入NERV是为了报仇,消灭使徒。

研究是爸爸的梦想。我不能原谅他,还很恨他。

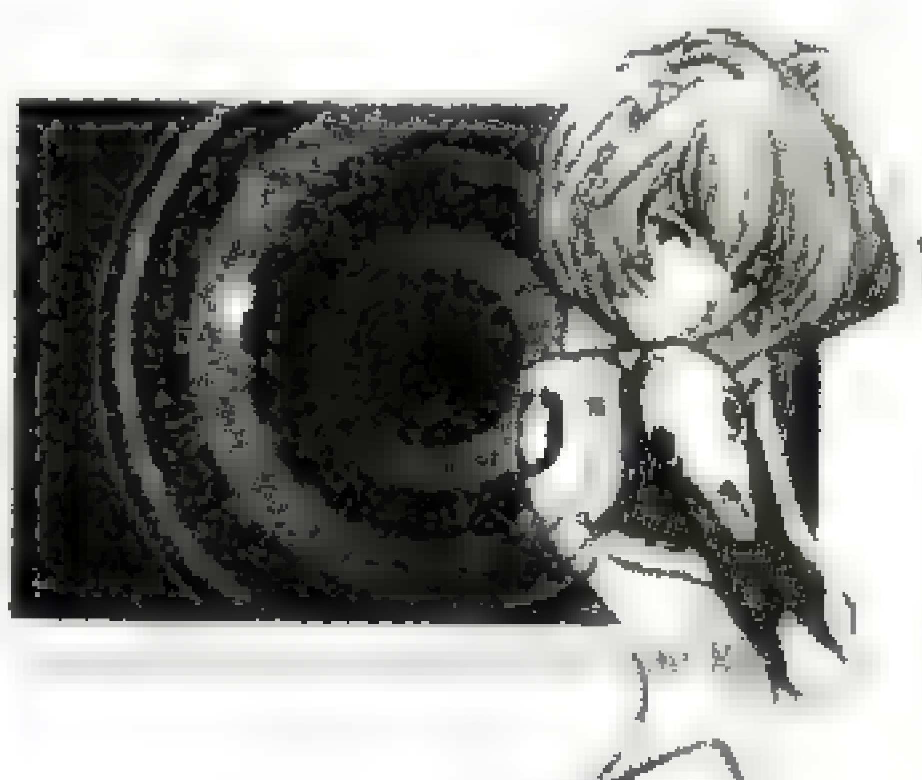
SHINJI:和爸爸(元渡)一样。

MISATO:他没有资格做父亲和丈夫。但在第二次冲击时他救了我,我现在对父亲不知是爱是恨。

/参见#19、21/

#24 21:47 (对第十使徒作战结束)

SHINJI:刚才听到父亲称赞我的时候，我第一次这样真正开心。所以我现在才明白只要我驾驶EVA，就可以再一次听到爸爸的赞赏，还可以拉近我们的距离。





ASUKA:真治你就是为了这个才作驾驶员?真是蠢材!

/真治对于驾驶EVA意义的问题，至此得出了一个令人哭笑不得的答案。但是，从真治内心来说，他驾驶EVA确实很大程度上是为了父亲，为了得到父亲的承认、肯定和夸奖。其实,在现实生活中有很多事是为了亲情，为了获得与自己亲密的人的肯定才去做的。这样来看，真治的这个答案也就不那么可笑了。参见#19,#22,#37,#45,#47,#50/



第十三话 使徒、侵入(使徒侵入)

EPISODE 13 LILLIPUTIAN HITCHER(微型侵入者)

#25 17:24(制定对第十一使徒作战计划时)

GENDOU:进化的最终目的是自我毁灭。

/碇司令给人的印象是阴险,冷酷,不择手段,利用他人,然而他的台词却句句充满哲理。所以,一个高超的头脑再加上个人的野心和权力,给人们带来的将是极大的灾难。有关这句台词请参照#15,#20,#39。/





第十四话 {ゼーレ、魂の座}(SEELE,魂之座)

EPISODE 14 WEAVING A STORY(编造故事)

#26 12:20(EVA 机体互换实验)

REI:山,稳重的山,随时间而改变的东西;

天空,蓝色的天空,眼睛看不到的东西,眼睛看得到的东西;

太阳,是独一无二的;

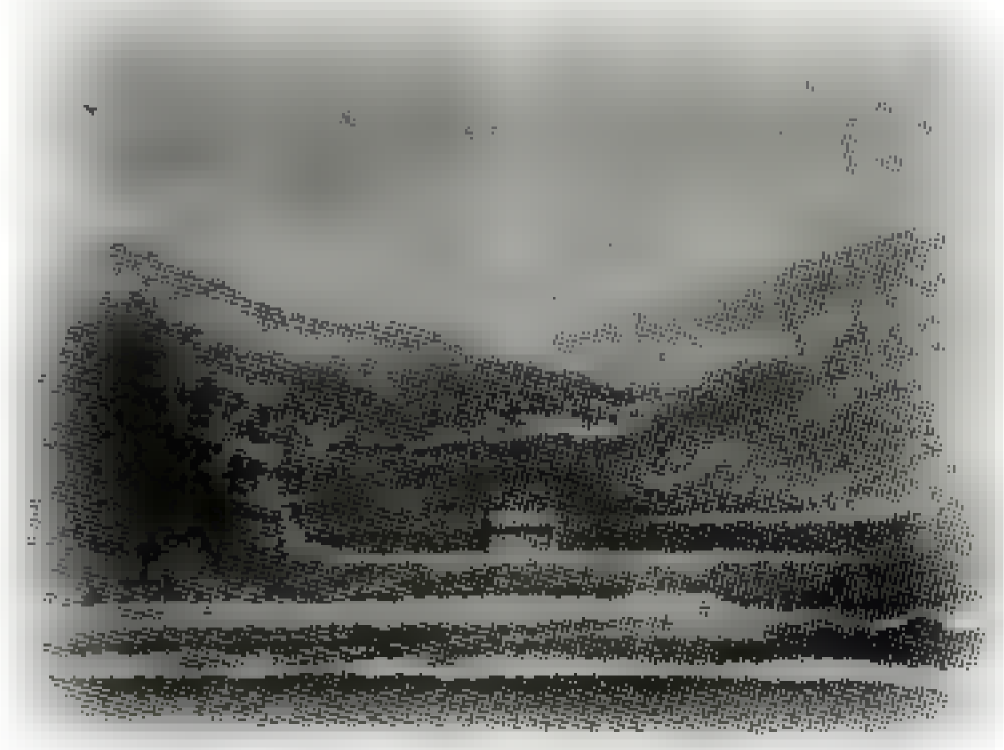
水,令人愉快的东西,碇司令;

花,相同的东西有很多,没用的东西也有很多;

天空,红色,红色的天空;红的颜色,



我讨厌的颜色；
流水，血，血的气味，一个不流血的女人，由红色泥土作成的人，由男人和女人造成的人；
城市，由人类造出来的东西；EVA，由人类造出来的东西；
人是什么？是神创造出来的？是人创造出来的？
我所拥有的是生命，心，心的容器，ENTRY PLUG（插入栓），那是灵魂的宝座；
这是谁？这是我。我是谁？我是什么？我是什么？我是什么？
我是我自己，这个物体就是我自己，自己存在的形状，肉眼可以看见的自己；
但感觉上我并不是我，很奇怪，我觉得身体象在溶化，自己变得难以明白，我的身体正在逐渐消失，我觉得有其他人在；
是谁？谁在我前面？碇君（真治）？我认识这个人，葛城三佐，赤木博士，所有人，同班同学，二号机驾驶员，碇司令；你是谁？你是谁？你是谁？
/这即是著名的"绫波独白"。但它除了表达绫波对自己的存在，对自己的过去的迷茫和疑问之外，并没有太多其它的含义。值得注意的是，绫波独白时有关山、花、天空、城市等的画面，与第四话真治出走时见到的景色一模一样。这也许是绫波处于初号机之内的关系，也许有更深层的隐喻。/



27 17:00（NERV 指令室）
RITSUKO：我明白你不想实行（DUMMY SYSTEM），但所谓人在江湖，身不由己。为了生存，你必需准备。
MAYA：坦白地说，我很尊敬前辈，也很喜欢自己的工作，但我完全不能

理解……

RITSUKO：一个有洁癖的人是很痛苦的，尤其是和他人相处。当你觉得污秽时就会明白。

/这段对话，可能是由于翻译的关系较难理解，而且关于 DUMMY SYSTEM 剧中并未作出完整明确的说明，围绕它还存在很多谜团。例如，DUMMY SYSTEM 的作用是什么？为什么要开发它？它的正体是什么？一般认为，DUMMY PLUG 的核心是 CENTRAL DOGMA 中绫波的灵魂，可为何在剧场版 AIR 中量产机的 DUMMY PLUG 上却标着 KAWORU（薰）？

律子的话也指出了一个人要在这个充满不合理现象的社会上生存，必须做好准备。一个人在真正走上社会、接触社会之前，会有很多个人理想和原则。但是，这些原则有很多是会和社会现实相冲突的。为了生存，就必须去适应这个社会，强迫自己去适应并且去做一些自己原本深恶痛绝的事，直至习以为常（变得污秽）。有洁癖的人的特点就是原则性太强，好恶过于分明。这样的人在遇到和社会现状的冲突时会很不适应，无法与现实妥协，并由此产生痛苦感。参见 # 49/



第十五话 《嘘と沉默》（谎言与沉默）

EPISODE 15 Those women longed for the touch of others' lips, and thus invited their kisses.（那些女人渴望他人双唇的接触，于是发明了接吻）

28 9：45（真治与父亲见面前夜）

MISATO：经常逃避不是办法，如果自己不踏出第一



步,事情不会有改善。

SHINJI:这个我明白。

MISATO:更重要的是,踏出第一步并不够,一定要坚持下去,这样才会有结果。无论如何,明天挺起胸膛面对爸爸,还有妈妈。

/随着一个人的成长,思维中会形成很多固定的框框。其实有很多自己认为不可能或很难做到的事情,只要自己能够战胜自己,克服自己的惯性、惰性、自己对自己的束缚而迈出第一步,将会有很大改观。这道理很多人也明白,但要迈出这第一步却又谈何容易啊。参见#36,#48,#51,#59/

#29 17:30(加持送美里回家的路上)

MISATO:我终于发现,加持你很象我爸爸。原来自己一直在寻找象我爸爸的男人。当我认识到这一点的时候非常害怕,也不知为何……一直以来我好恨我爸爸,但竟然爱上象爸爸的人。为了逃避这件事,选择了NERV,一个爸爸曾经工作过的地方,为了掩饰这件事,于是我专注于对付使徒的工作。

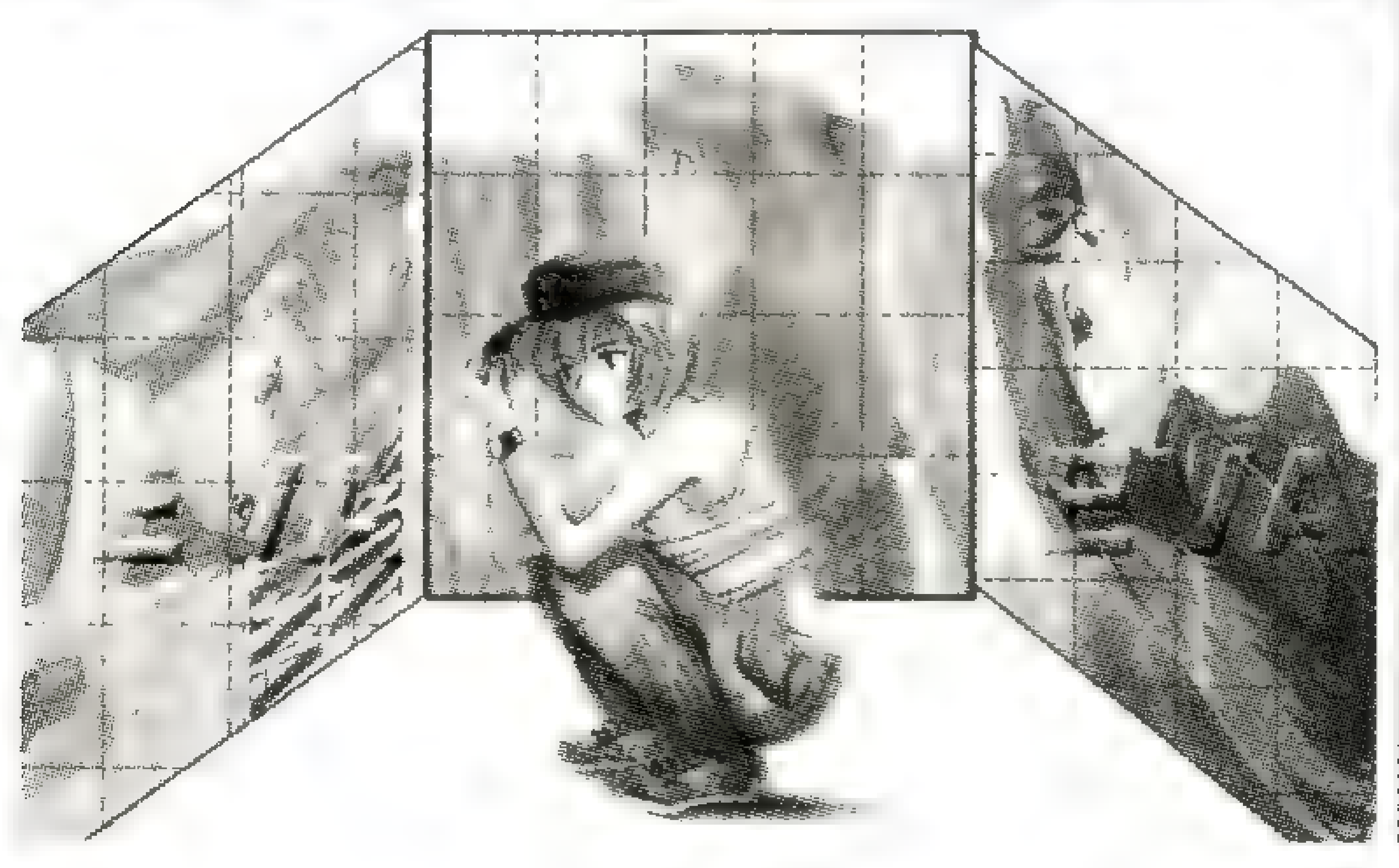
RYOJI:自己的路是由自己选择的,你没有必要向我道歉。

MISATO:错了,我根本没有选择过,我只是一直在逃避,只希望逃出爸爸对我的捆绑,这个情形和真治一样,我们都很懦弱。

……

我没有资格教训真治。我觉得自己好可耻,需要别人的时候就依靠别人,否则就不理人,我实在太狡猾了。那时只是利用你,你成了我利用的对象……

/美里对自己在NERV工作的目的作了另外一种解释:为了逃避。然而,这个解释有很多地方经不起推敲。第一,她说加持象自己的父亲。从以前美里对自己父亲的描述给人的印





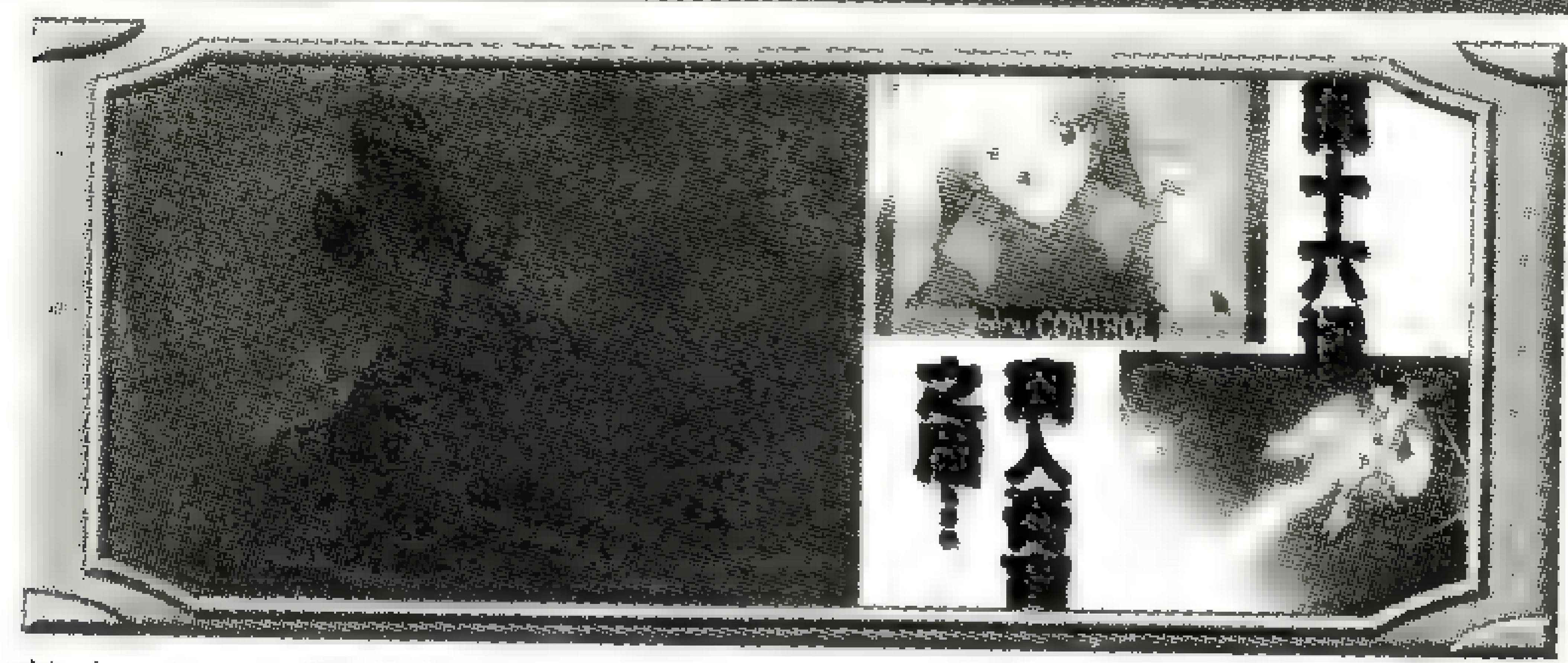
象看来，他是一个专注于工作，很少顾及妻子儿女的人，并且不敢面对自己的家人，这与元渡倒有几分相象，但要说象加持，却不太说得过去。

第二，她说为了逃避而选择在 NERV 工作，试想，要逃避自己爱上象父亲的人的事实，又怎会去选择一个父亲曾经工作过的地方呢？

据说，女性或多或少都有一些恋父情结，体现在择偶中，就是不自觉地寻找象自己父亲的男子。如果这是真的，男孩追女孩倒有了个简单方法，就是想办法模仿女孩的父亲，哈哈……冗谈，冗谈。

这段对话也使我想起弗洛姆关于现代人的选择的论点。他认为，从表面上看，现代人有自由选择自己生活的权力，但实际上，随着社会结构的细化，每个选择只能在被限定的很小范围内进行，个人的选择权其实越来越小。特别是，在现在这个所谓的"信息爆炸"的时代，实际上带来的是信息藏匿行为的泛滥。一些个人或集团出于自己的利益会隐瞒大量普通人从其他途径无法获知的信息，随之而来的是不同群体与个人获得信息的极大不对称。在这种情况下，一个人选择的"自由"很难说是真正自由的。这是题外话。

这一话的副标题很长，也有些奇怪，很可能有其出处，望有研究的同好考证。/



第十六话 (死に至る病、そして)
(病入膏肓,之后……)
EPISODE 16 Splitting of the Breast(胸前的裂痕)
#30 14:05(十二使徒 LELIEL 内部)
SHINJI:谁?
小 SHINJI:我是碇真治。
SHINJI:我才是碇真治。
小 SHINJI:其实我就是你。人在自己心中通常有另一个自己。虽然是同一个人,会出现两个自己。



SHINJI:两个?
小 SHINJI:实际让人看见的自己,与看着自己的自己。碇真治这个人,实际何止千百个?例如在你心目中的另一个碇真治,葛城美里心目中的碇真治又是另一个人,在明日香心中的真治,绫波丽心中的真治,碇元渡心中的真治,大家心中的真治可能不同,但真正的真治只有一个。你是否觉得其他人心中的真治很可怕?
SHINJI:我最怕其他人讨厌我。
小 SHINJI:我最怕受到不必要的伤害。
SHINJI:那个是谁的错?最错的就是爸爸,舍我而去的爸爸。最错的是我自己,我自己什么也做不来。(MISATO:是你自己认为什么也做不来。REI:你不信任你父亲。)我觉得我讨厌他,但不敢肯定。(GENDOU:你做得很好,真治)
……
我被我讨厌的爸爸称赞。。。
小 SHINJI:你想带着这种喜悦的心情继续生活下去?

SHINJI：如果可以这样作，人生会更有意义。

小SHINJI：想继续骗自己？

SHINJI：其他人也是这样，都是以此方式生活。

小SHINJI：你要继续这样想，这样作很有意义，作不到根本无法生存。

SHINJI：在我人生里程当中，世上有太多不如意事。

小SHINJI：例如你不会游泳。

SHINJI：人不是为了游泳而生的。

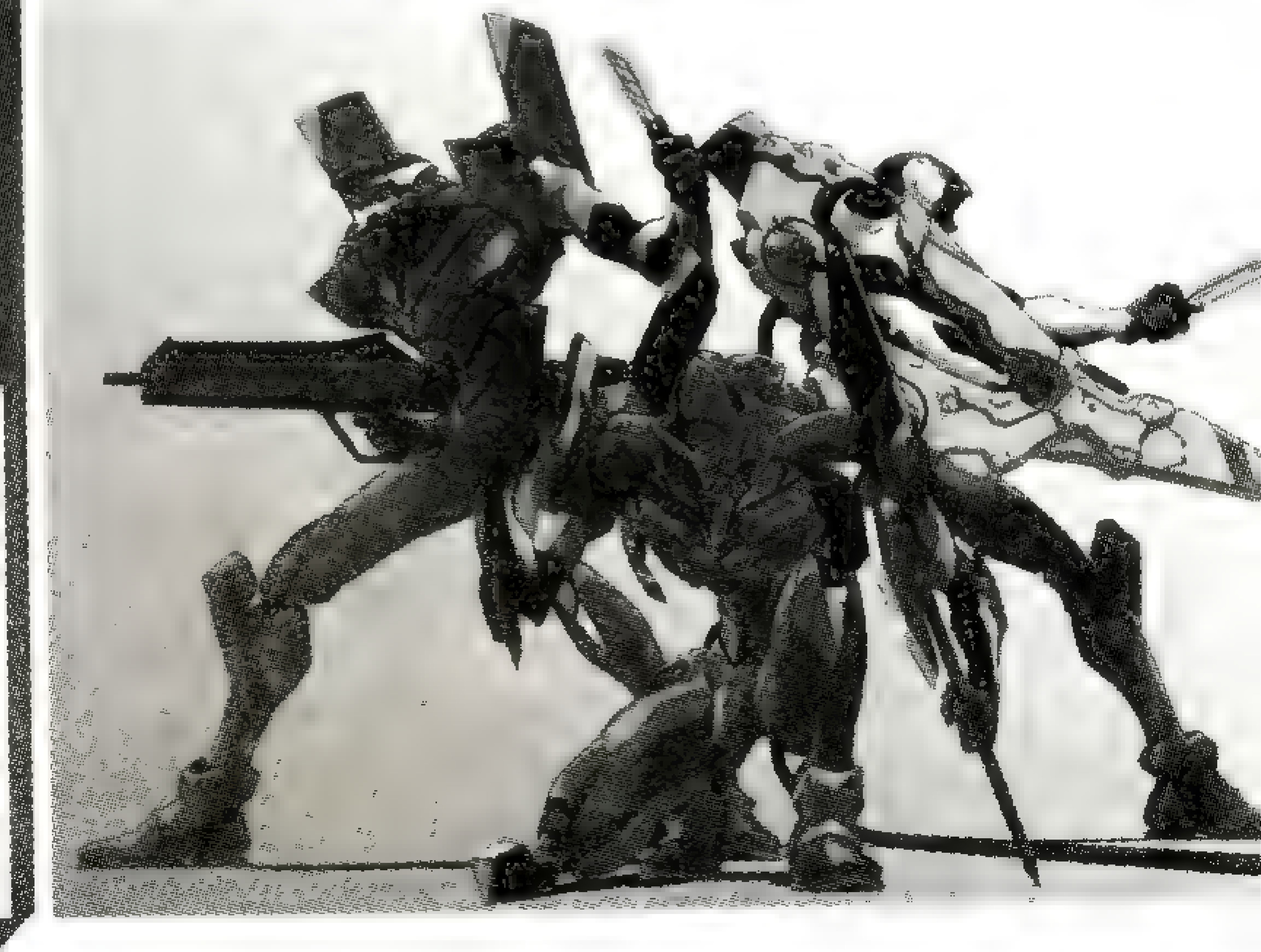
小SHINJI：又在欺骗自己。

SHINJI：讲法不同，意思是一样。不去看，不去听讨厌的事……

小SHINJI：看吧，又在逃避。人生不如意事十常八九，简直多到数不胜数，尤其是我。

SHINJI：但总会有开心的事。尽情发掘开心的事，经常想着这些事，又有何不妥？

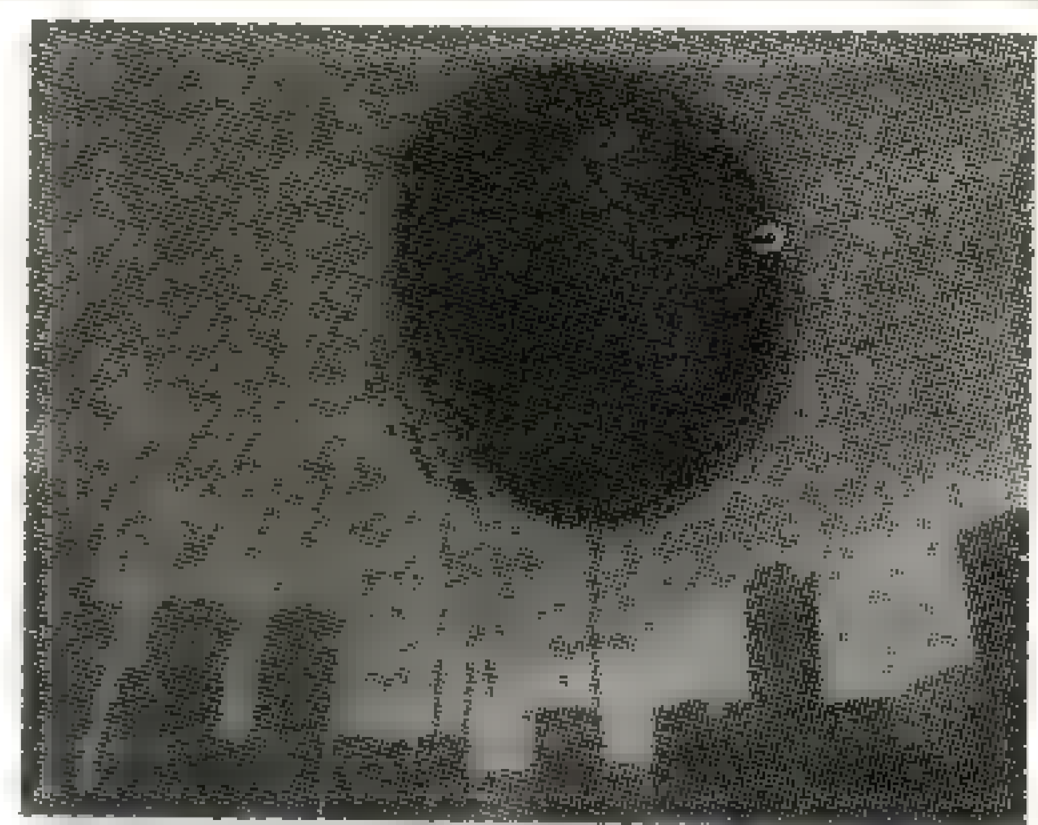
/ LELIEL 内的真治进行着激烈的思想斗争。这段内心活动把关于他人心中的我和真实的我的讨论更推进了一步。一个人在其他每个认识他的人的心中都有一个映象，那么人生的价值和意义是让这些他人心中的映象不断改善呢，还是让真正的自我感到快乐和幸福？这二者有时是统一的，但也有时存在很大冲突。对于真治来说就有很大矛盾。别人认为他有驾驶 EVA 的天赋，希望他继续作驾驶员，可他自己却把这视为痛苦的事。为了得到他人的肯定和赞赏就要继续驾驶 EVA，为了让自己心灵安宁就要逃避作驾驶员。选择前者就是欺骗自己，但选择后者



的真治还能继续存在吗（我还能呆在这里吗）？这个问题的答案，在第26话真治心灵补完后找到了。参见#17，#18，#19，#22，#45，#49。

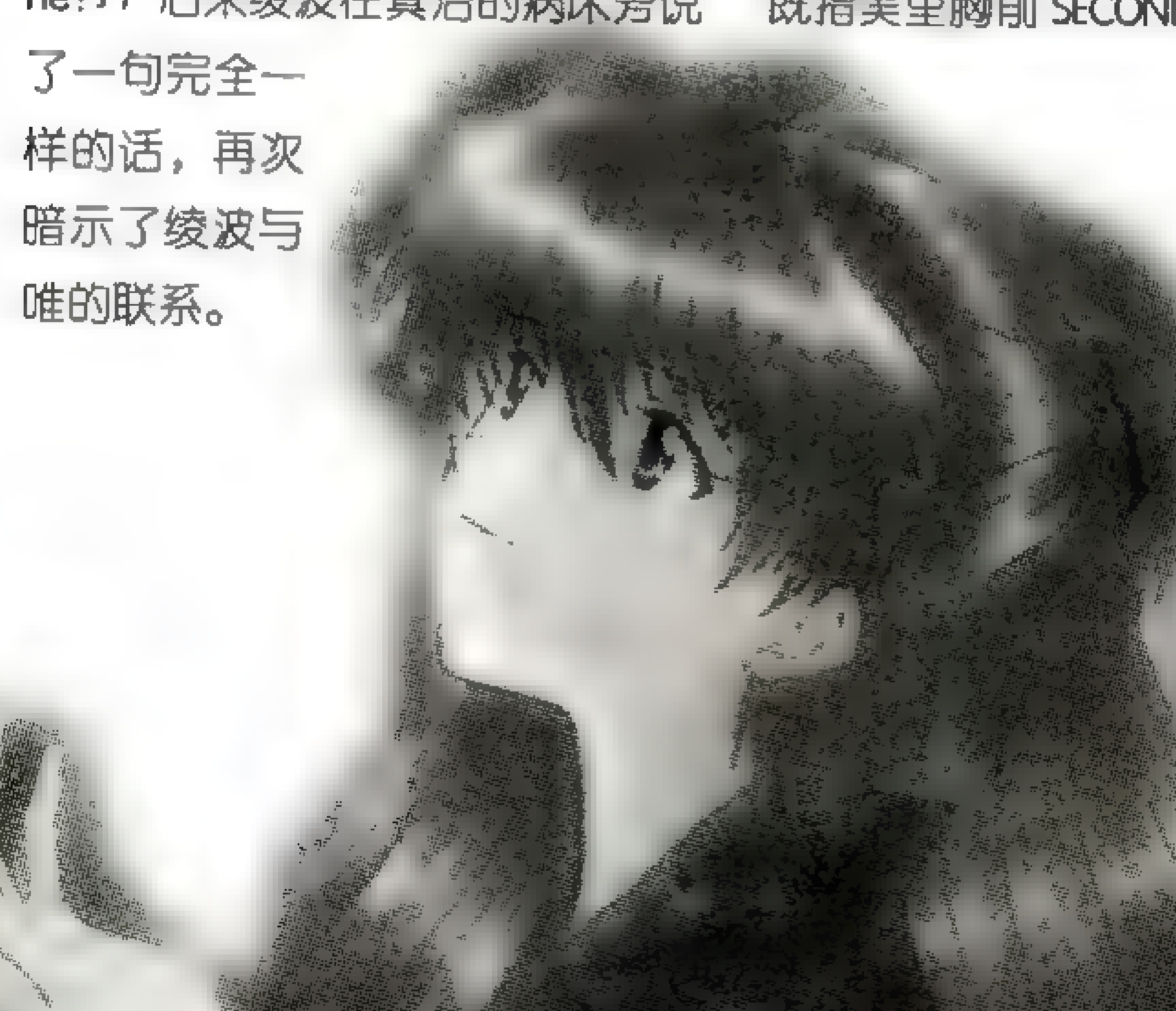
逃避使自己痛苦的事，寻找追求开心和使自己快乐的事，本来是天经地义的，所谓率性而行，谓真人也。但在现代社会基本是不允许一个人这样做的，除非这个人真的有能力完全脱离这个社会的束缚而独立生活，否则就会因得不到认同而被社会抛弃，最终无法生存下去。参见#41，#49，#50。

在初号机中真治受到母亲的关怀，唯在临走时说了一句"是吗?那就好了。"（{so u? yo tsu（促音）ka ta wa ne!}）后来绫波在真治的病床旁说了一句完全一样的话，再次暗示了绫波与唯的联系。



另外，从12使徒开始，使徒的目标由NERV本部（或是TERMINAL DOGMA）转向EVA，是否因为ADAM有什么变化?在第十四话最后，零号机手持隆基努斯枪走向TERMINAL DOGMA，之前元渡说了一句"执行ADAM计划"，这到底是何含义呢？是否初号机的灵魂就是ADAM?

本话的副标题Splitting of the breast，既指美里胸前SECOND IMPACT造成的伤痕，也指初号机从十二使徒体内破壳而出的情景。/





第十七话 《四人目の适格者》(第四适格者)

EPISODE 17 FOURTH CHILDREN

#31 18:00(加持的瓜田)

SHINJI:一向以为加持先生是一个很认真的人。

RYOJI:对比较熟悉的人就不同,这是真情流露……

(接着加持谈到培养生命的满足感)

SHINJI:但总会有不开心的事情。

RYOJI:你很怕不开心?

SHINJI:我是很不喜欢。

RYOJI:那么你就找一些开心的事情作。不喜欢是正常的。只有一个曾经受过苦的人,才懂得怎样对人温柔,这些经验没有人可以教你。

/此段对话的前半部请参照#13。后半部加持对真治进行了一些开导。他最后一句话的意思仿佛是说,遇到不开心的事是正常的,逃避也是正常的,并且只有经历了这些过程的人才算真正成熟,亲身经历过痛苦的人才有可能理解别人。参见#32。/





第十八话 (命の选择を)(命运的选择)

EPISODE 18 AMBIVALENCE(矛盾心理)

#32 8:48

SHINJI:我爸爸他是一个怎样的人?

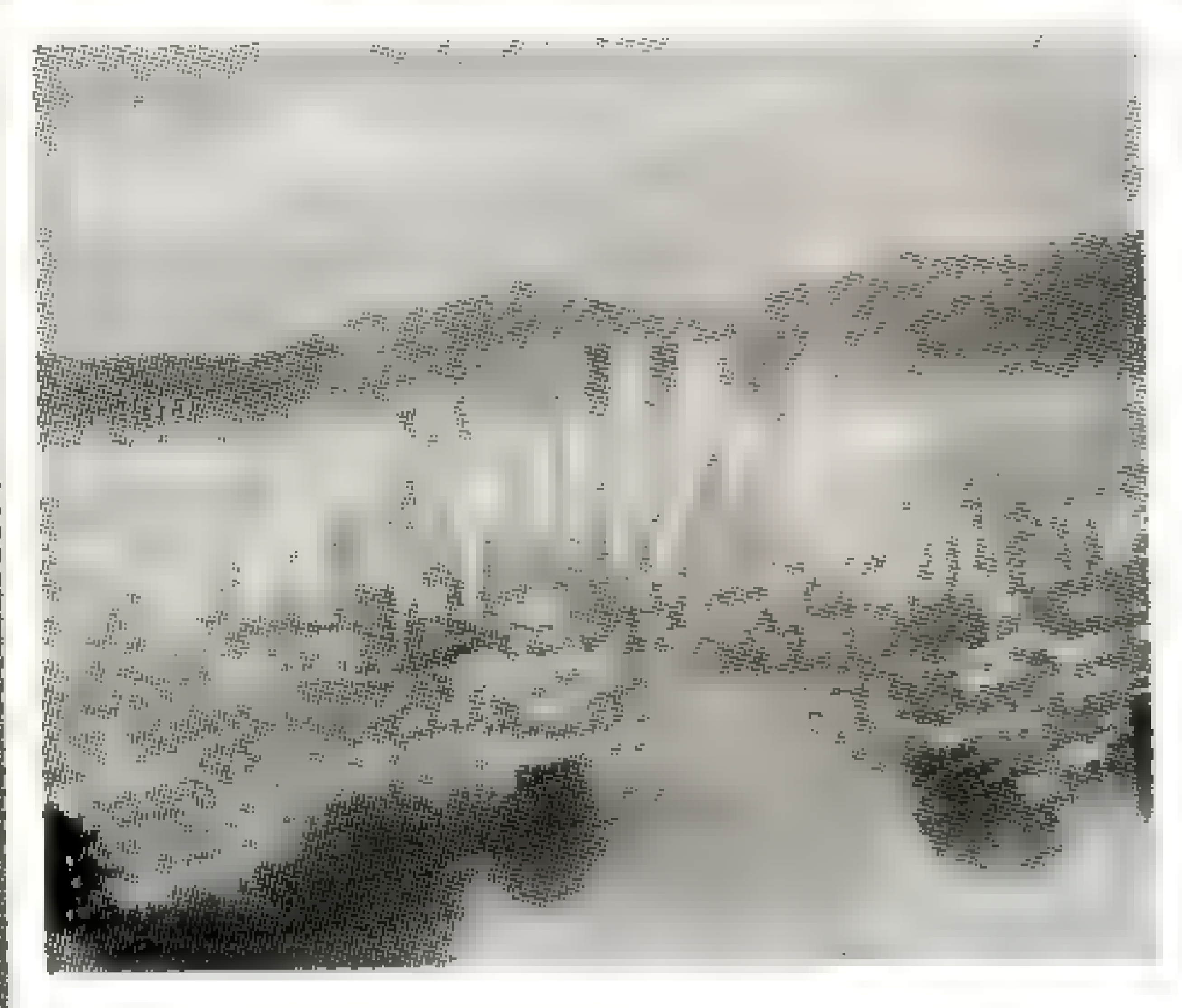
RYOJI:你是否经常问周围的人关于父亲的事?

SHINJI:没办法,我不是与他一起住……但是,最近开始知道多一点关于爸爸的工作,还有关于我妈妈的事,我开始了解他,我知道……

RYOJI:你这就错了。你以为很了解他?没有人可以完全了解另一个人,甚至连自己都不了解,你无需多想。就是因为这样,所以很多人都想尽办法了解别人。你觉得这样做是否很有趣呢?每个人都去了解别人和了解自己。

SHINJI:对美里小姐也一样?

RYOJI:她的性格就好象遥远的女神,对于我们男性来说,女孩子的生活是在河的对面,男女之间就象隔了一条河,一条又深又长的河,很难捉摸。



叶，而维持这些枝叶的根系，则深深地埋在地下不能为人所见。人的外表，外在的我，就象地面上的枝叶，很多人只是看到了它们就自认为了解了别人，其实维系着和界定着人的存在的深层意识或潜意识(A.T.Field)，就象地下根系一样很少有人真正了解。参

/很多人都自以为了解别人，其实连了解自己，确定自己的存在和价值都很困难，更别提了解别人了。很多人所了解的他人，是他人给其他人看的自我(好拗口哦)，他人真实的自我，连他本人都未必清楚。一个人的真实想法，真正生活，对于别人永远是个谜。因为人与人之间的交流，说到底是要通过"语言"进行的。然而语言本身就有很大的欺骗性，存在很多歧义，即便没有歧义，也会因为接受者的经历、知识和认识水平以及世界观的不同(也就是所谓的"话语圈"不同)而产生不同的意义。而其他手段的交流，如接触、情感等，就更容易引起误读了。所谓"心与心的交流"，只不过是一厢情愿或自欺欺人的说法，就算真的存在通过心灵进行的交流，又能有几个人能真正做到呢? 因此，人与人之间真的存在难以跨越的隔阂。这就象在一片树林中，人们看到的只是地面上的枝

见#31。/

#32 10:27(三号机试验现场，律子对美里说如果试验成功，就将有四台EVA由你直接指挥)

MISATO：一个人拥有四部高性能的EVA，如果人人都是这样想，这个世界就会灭亡。



/政治、军事的野心将会给世界，给人类特别是普通人民带来灾难，这在历史上已被无数次地证实。正所谓"一将功成万骨枯"，遗憾的是今天仍不断有人在追求这种所谓的"成功"。美里的话也正是这个意思，也许有人会认为这是"头发长见识短"或"妇人之仁"，并认为人（特别是男人）就应该为此而奋斗。假如我们一直所谓的"远大的理想志向"是指这个的话，我看倒不如见识短一点的好。

另外说一点，我个人认为把铃原东治设定为 FOURTH CHILDREN 是比较拙劣的安排，这在以前的剧情中毫无交待，显得十分突然，仿佛是为了情节发展的需要而生硬地编排上去似的。/



第十九话 （男の 战い）（男人的战斗）

EPISODE 19 INTROJECTION（抛入）

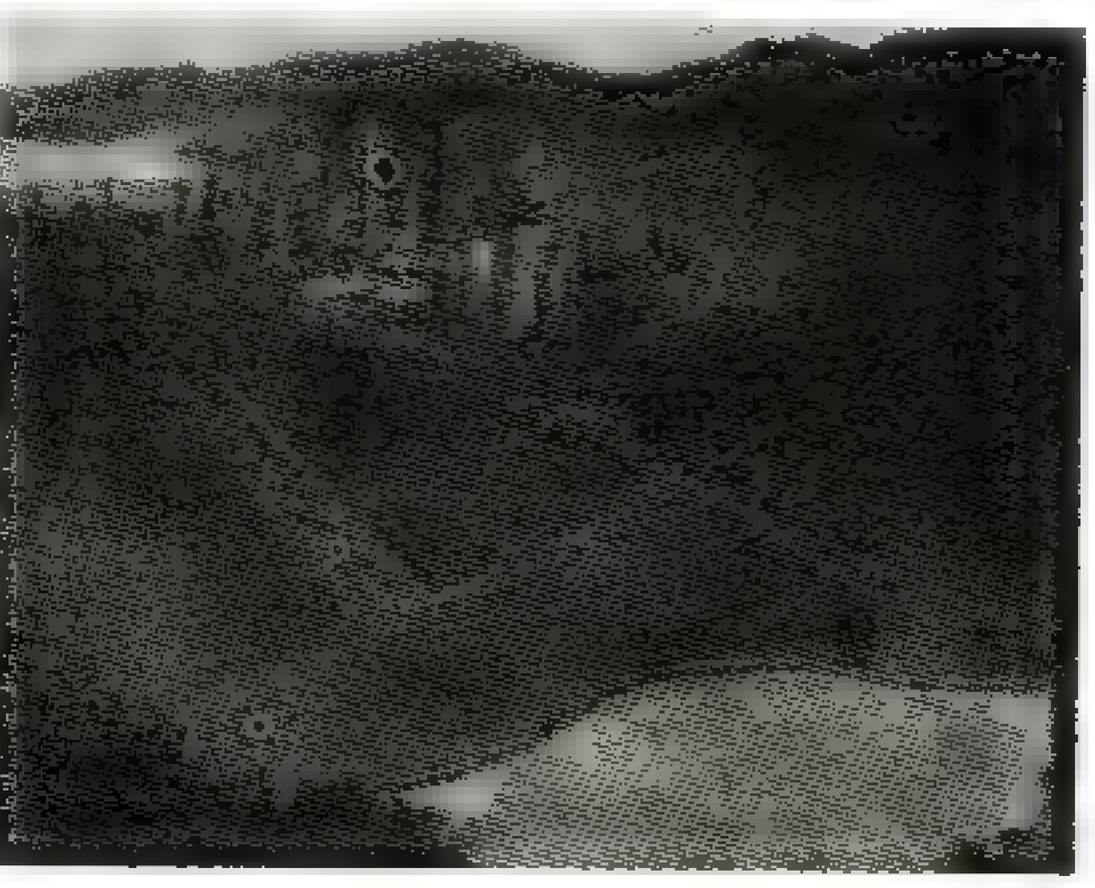
#33 4:58

SHINJI：爸爸他一点也不明白我的内心感受。

REI：那你又是否明白你爸爸和他的心情呢？

SHINJI：当然明白。

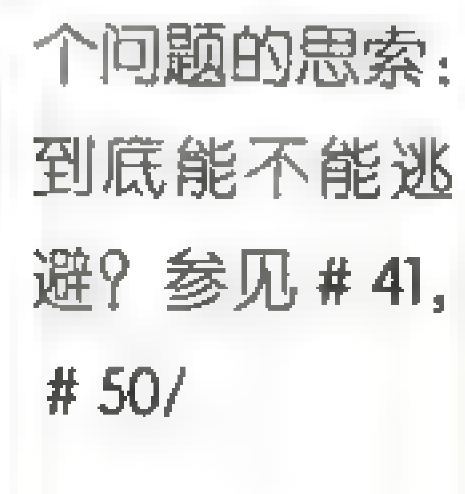
REI：为何你还是不明白？……



其实你现在是在逃避你讨厌的事。

SHINJI：为什么不可以这样？逃避自己讨厌的事，有什么不妥！？

/在此之前真治一直在寻找自己驾驶 EVA 的价值，在找不到能使自己满意的答案后，他开始转向对另一个问题的思索：到底能不能逃避？参见 #41，#50/



#34 9:39

MISATO：我已将

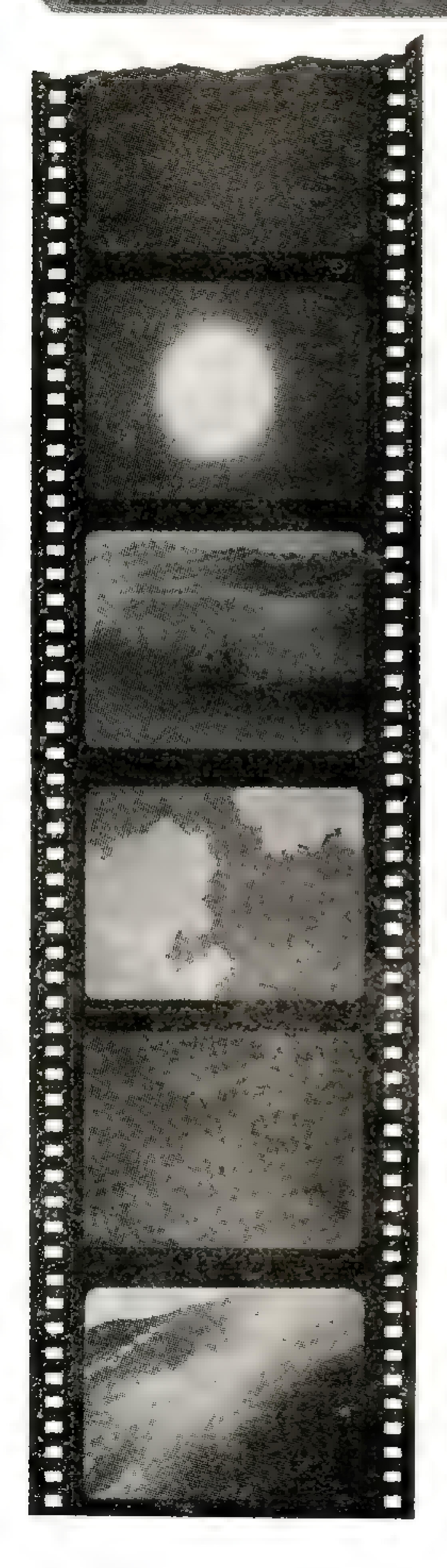
我的梦想、愿望和目标都放在你身上，这对你可能是很重的负担，对你很不公平。但我们NERV的所有人只能寄望在你身上，你一定要记住，这很重要。
SHINJI：这只是一厢情愿的说法……我想我以后再也不会驾驶EVA。
MISATO：我第一次听到你说这么积极的话。


EVA：由人制造出来的东西

/把自己的期望放在别人身上，这种现象也不少见吧。这种行为，实际上是把自己的世界观、价值观强加在别人身上，以自己的感受代替他人的感受。为了满足这种期望，往往会使承受这种寄托的人不堪重负，甚至会很痛苦。但如果不去理会这种期望，又会使他人感到失望和痛苦。这真是矛盾啊。/

#35 16:16（十四使徒来袭时）
RYOJI：真治，我只能在这里浇花，但你不同，有些事只有你才能做到。没有人可以勉强你，自己考虑，自己决定该做什么，不要后悔。
/加持在这里似乎谈到了责任感的问题，因此他的用意有些可疑。他仿佛是在让真治按自己的意愿去选择，其实语气中已表达了他的看法：真治应该重新驾驶EVA作战。也许这是剧情的需要吧，不然的话，NERV、第三新东京市以及整个人类就都要毁在ZERUEL手中了，EVA后半部和人类补完计划也就没戏可唱了。他的后半句话使我想起了一句经常被人引用以至于看上去有些俗了的话：走自己的路，让别人说去吧。但是，当一个人在选择人生道路，面临重大抉择时，经常因为自己的幼稚或不成熟而作出日后使自己后悔的选择。"Then one day you' ll find, ten years have got behind





you, no one told you when to run, you've missed the starting gun."（有一天你将发现，转眼十年已过，无人告诉你何时起跑，你已错过发令枪。Pink Floyd, Time ~ Dark Side of the Moon）但是反过来，一个人也应该对自己的选择负责，永远不应后悔，因为后悔药既不好吃，也无药效，只会增加痛苦和自责。

关于本话的英文标题 INTROJECTION，由于英汉字典上并无 INTROJECTION 这个词，只能从其词根上猜测。IN-TRO－这个前缀是"向内，进入"的意思，"－JECTION"则是"推，射，投入，抛入"的意思，因此这个词本人认为理解为"抛入"比较合适。"弗兰克尔（维也纳精神病学家，意义分析疗法的创始人）以现实主义的态度承认，一个人发现自己所处的地位对于这个人的精神健康十分重要。他同时也指出，一个人对待某种环境的感知可能会被曲解。现象学教导我们，一个人的位置感知（也被考克曼斯称为情感性格或情绪）是存在的特征，根据这一特征，自我熟知自己的位置，并不断调整自己以适应周围的世界。海德格尔认为我们是被"抛入"到我们的环境中的。在评论这一观点时他指出，这一"被抛入"观念使得人们认识到现实生活是什么样子，同时也认识到生活"必然如此"。他必须"意识到存在是一种任务"。与之相反，弗兰克尔的意义分析认为，"被抛入"的经验

可以使人陷入绝望和怨恨之中。这样人们就常常去责怪环境，不仅因为他所处的地位，而且因为他作为人的作用。他认为，要彻底改变这种思想倾向绝非仅仅需要一种“情绪”或“一种情感性格”。按照弗兰克尔的观点，意义提供了必要得动机和意愿，以帮助一个人“独立存在”并成为自己环境的主宰，而不是牺牲品。换句话说，一种有意义的位置感有助于实现真正的认识。”(《弗兰克尔：意义与人生》)本话正好表现了真治被“抛入”他所处的环境时无奈的心境。这是我对副标题的个人理解，是否准确希望与大家探讨。/



第二十话 〔心**のかたち**人**のかたち**〕(心的面貌,人的面貌)

EPISODE WEAVING A STORY 2: oral stage(编造故事 2:口唇期)

#36 8:24(插入栓内)

SHINJI:这些人……对了，我见过他们,全是我周围的人。对,这是我的世界。这虽是我自己的世界，但也不是很了解。外面的影像，讨厌的影像。对,是敌人,敌人……叫做使徒，是享有“天使”美誉的敌人，是EVA和NERV的目标，美里小姐和她父亲的敌人。为何我要战斗，还要受这样的折磨?(ASUKA:这还用说?没理由任敌人攻击的嘛!拨开正跌下来的火花很正常吧!)为何这样说?难道我想想也不可以吗?敌人,敌人,敌人,全都是敌人。所有威胁到我的都是敌人。对，我自己的性命，我保护自己的生命也不是错事吧!敌人，敌人，敌人，我的敌人(元渡的影像出现)畜生……竟然打伤东治,杀死妈妈，就是爸爸!

/溶化在LCL中的真治，开始了对以前所提出问题的大反思。由



于还是不能找到驾驶 EVA 战斗的意义，他开始把所有希望他作 EVA 驾驶员的人视为敌人，并且为自己逃避这些人，逃避驾驶 EVA 寻找借口。/



REI：你还不了解你爸爸吧?

SHINJI：当然，我们还没真正算见过面。

REI：所以你讨厌他吧?

SHINJI：是的，爸爸不需要我，爸爸抛弃了我，他不要我。



REI：取而代之的是我?

SHINJI：是的，肯定是这样。因为有了你绫波丽，所以爸爸抛弃了我。

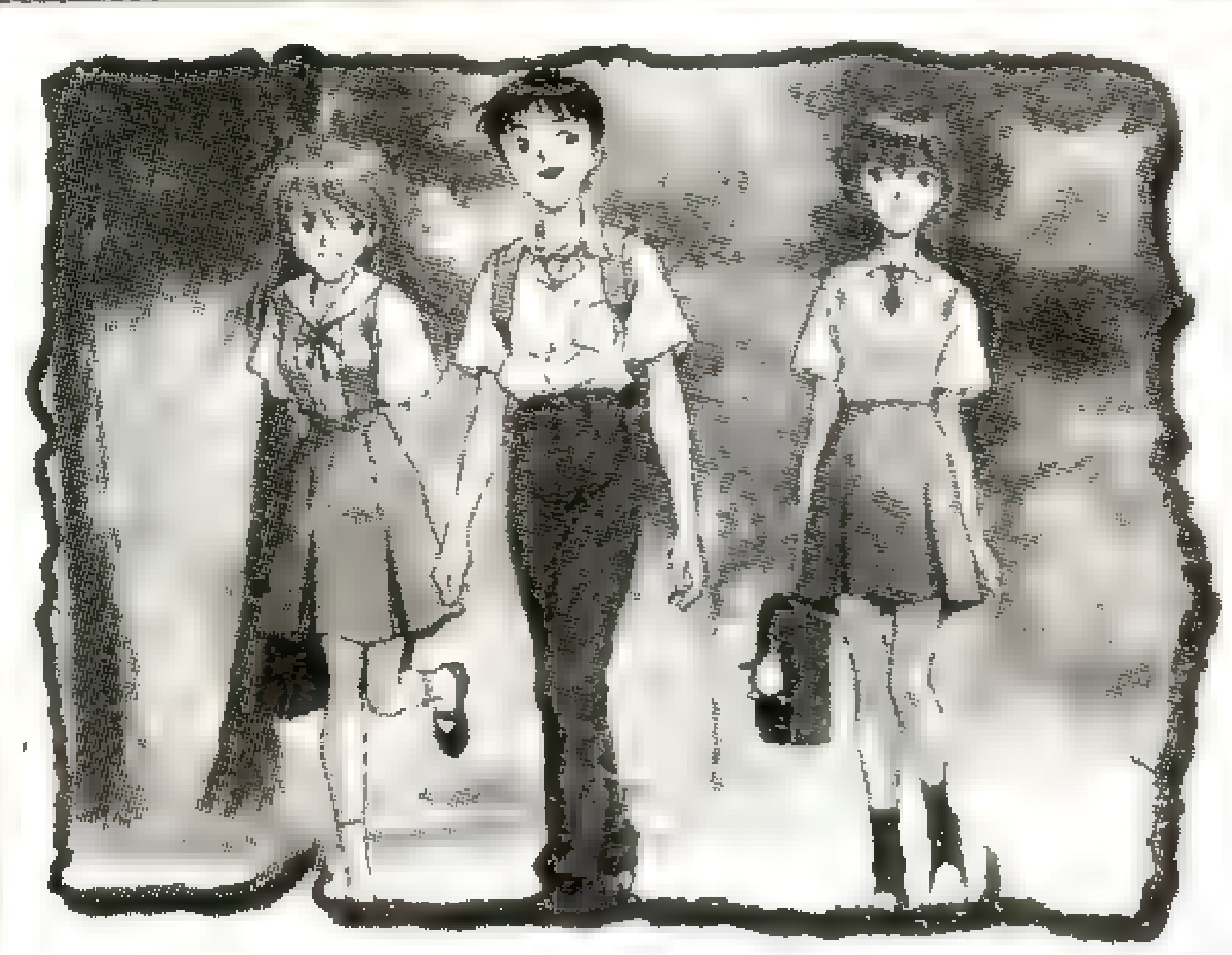
REI'：其实是你自己走了。

SHINJI：住口，住口，住口！爸爸不是对每一个人都一样差吗?那时真想跟爸爸说：我讨厌他！坐上去后就不怕恐怖的目光了。(GENDOU：不错)真讨厌。为何要选这时候，爸爸你不是不再需要我了吗?(GENDOU：有需要所以叫你来)为何是我?(GENDOU：因为没有其他人可以做得来)不可能的，见都没见过，听也没听过，怎可能做得来?

SHINJI'：不对，我认识 EVA。

SHINJI：是的，我认识 EVA(唯实验的场面闪回)，然后从那时起，离开了爸爸和妈妈。

/请注意这段对话中 REI'的台词，它指出真治认为其他人讨厌他，爸爸不需要他，但实际是真治自己封闭了自己的心灵，所以从他的角度来看，所有人都是敌人。对这一点，在25、26 话有更详细的解释。参见 #28，#48，#51，#59。对话的最后两



句暗示了 EVA 和唯的联系。/

#37 12:10

SHINJI:好温柔,好温暖。这是人的体温,很舒服,我从未感受过。

REI:什么叫寂寞?

SHINJI:其实之前我也不知道,但现在有些明白。

REI:什么叫幸福?

SHINJI:之前我也不知道,不过,我觉得我现在找到了。

REI:其他人对你温柔?

SHINJI:对。

REI:为什么?

SHINJI:因为我是 EVA 的驾驶员,我要驾驶 EVA 去保护有需要的人。所以我可以留在这里,这也是支持我做所有事的动力,所以我不能不驾驶 EVA。

REI:为何?

SHINJI:敌人,对,我要和叫敌人的物体战斗。

REI:战斗?

SHINJI:我一定要胜利,对,不可以失败。跟所有人说的一样,驾驶 EVA,不可以失败。我一定要胜利,一定要胜利,一定要,一定要!(电话中:MISATO:努力啊!ASUKA:你在干什么?正经一点吧!TOUJI & KENSUKE:努力呀!GENDOU:你要好好干,真治)美里小姐,律子小姐,明日香,东治,健介,还有爸爸全都在鼓励我,我驾驶 EVA 他们就赞赏我,全都叫我去驾驶,我要做点成绩让放弃我的爸爸看。(MISATO:加油啊)我已经在努



力，我一定会尽力，每个人都对我很好，直到现在的战斗，不顾一切地战斗，重视我吧，可否对我好些？（MISATO：我对你很温柔啊）

/真治继续寻找幸福的定义和生存的价值。在这一阶段，他把按他人的期望去做，得到他人的赞赏和重视视为幸福和人生意义。驾驶EVA，就可以得到他人的赞赏，得到他人的重视，从而确定自己存在的价值。参见#19，#22，#24，#45，#46，#47，#50。/

MISATO、ASUKA、REI：喂，真治，你想与我合而为一吗？心灵与身体都合而为一。这是一件非常非常舒服的事情。好吗，我在等你。

MISATO：来吧，真治，把你的心解放出来吧。

/这一段对话很难解释，也许含有性的意味，也可能仅仅暗示后来的"人类补完计划"。"把心解放，所有人都合而为一"正是"人类补完"的中心内容。因此这些问话是在问真治，到底是要补完前的世界，还是补完的世界呢？/

RITSUKO：你不想回来吗，真治？

SHINJI：我不知道，其实……。（MISATO、ASUKA、REI、YUI：你有什么愿望？）

……

SHINJI：这里是？

SHINJI'：EVA里面。

SHINJI：我还在驾驶EVA吗，为什么？（MISATO：你不再驾驶EVA了吗？）我已决定不再驾驶EVA了。（但你已经在驾驶了。坐上了EVA初号机。真治，因为你驾驶过EVA，所以现在在这里；因为你驾驶过EVA，所以变成现在的你。驾驶过EVA这一事实直到目前为止，是你自己也不能否定的自己的过去。不过从现在开始你打算怎样，由你自己决定吧！）

/美里的最后一段话颇有些宿命论的味道。整个第二十话，实际相当于真治的一次重生（REBIRTH）。LCL暗示着羊水，相信这一点大家都已达到共识，因而真治溶化在LCL中以及本话的多个画面（请注意元渡和唯讨论孩子的名字时的画面，图15）都隐喻了"重生"这一过程。/

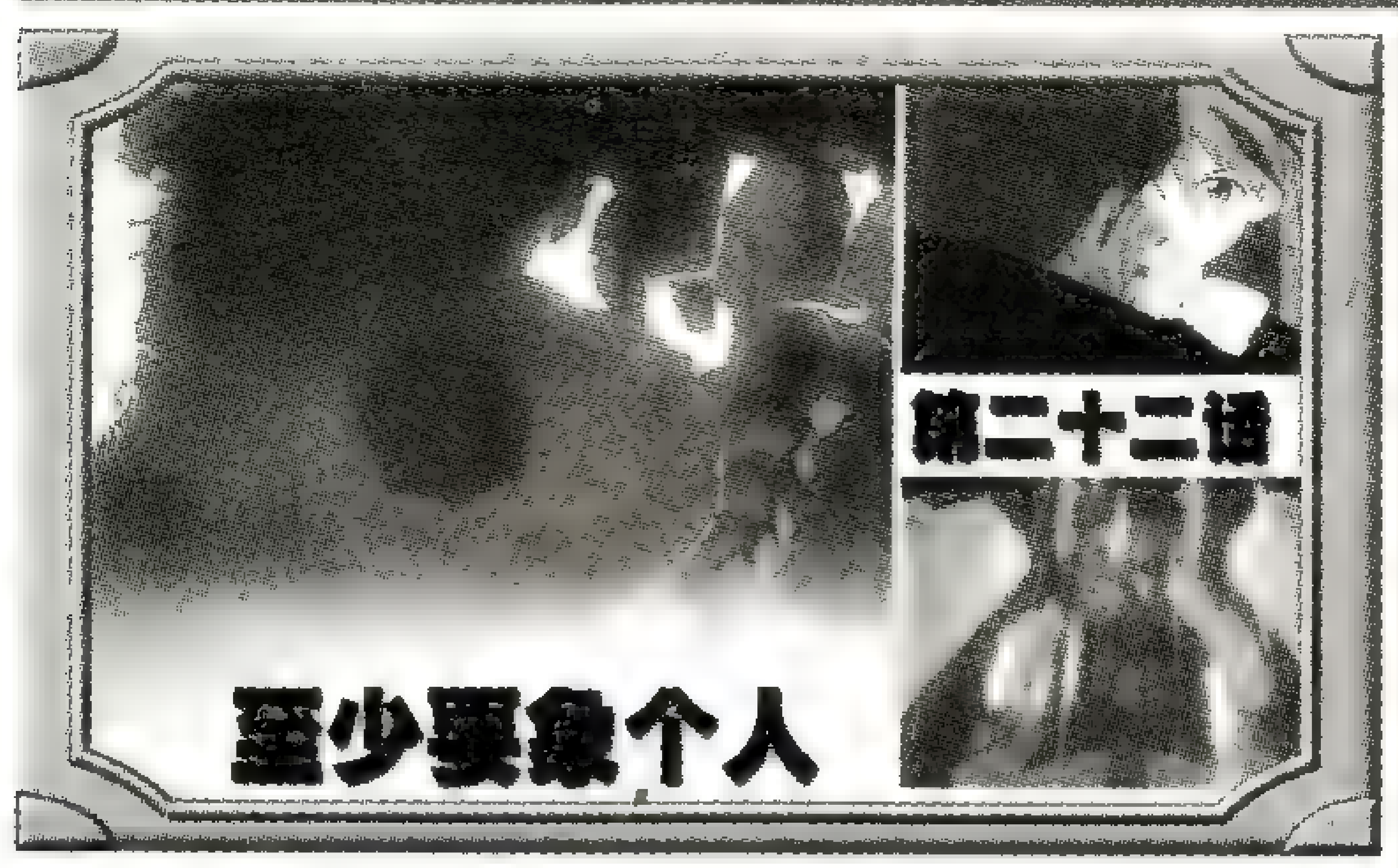




第二十一话 （**ネルフ**、诞生）（NERV诞生）

EPISODE 21 He was aware that he was still a child（他发现自己仍是个孩子）

/ 本话无重要台词。在冬月的回忆中表明元渡从来就是一个擅长利用别人的人，利用冬月接近碇唯，利用唯接近 GEHIRN……此话的副标题表达了真治在知道加持的死讯后不知如何面对美里，不知该作什么的无助心情。/



第二十二话 {せめて、人间らしく}(至少要像个人)

EPISODE 22 Don't Be(不要)

#38 26:55(明日香母亲的病房)

男：可能人与洋娃娃的差别就有如一张纸({ka mi})那么薄而已。

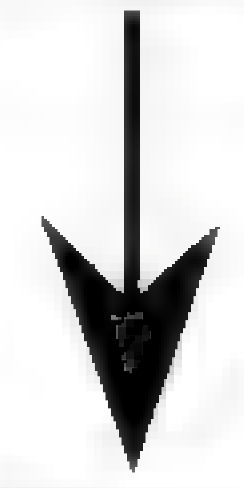
女：洋娃娃是人类按照自己的模样制造出来的,如果有神的话,那么我们可能也不过和洋娃娃一样。

/由于日文中"神"这个字的发音与"纸"完全一样(均为{ka mi}),故第一句话也可能是:"人与洋娃娃的差别，就和人与神的差别一样。"/

#39 29:19

MISATO：为了生存，就要连会毁灭自己的东西也要利用，这就是人类。

/请参见#15,#20,#25。从这一话出现的明日香母亲的墓碑上可以看到她的名字是"SORYU KYOKO ZEPPELIN",即"物流·今子·泽普林",其中ZEPPELIN是德国在世界大战时使用的侦察用飞艇的名称。/







第二十三话 泪

EPISODE 23 Rei III

#40 9：48（被十六使徒侵蚀的零号机驾驶舱内）

REI：谁？我？EVA里面的我？不，我感觉到还有另外一个人，你是谁？使徒？就是我们称为使徒的敌人吗？

REI'：要不要与我合而为一？

REI：不可以，我就是我，我并不是你。

REI'：是吗？但已经太迟了，你不能拒绝，我把我的心分给你，也把我的感受分给你。痛吧，你的心在痛吧？

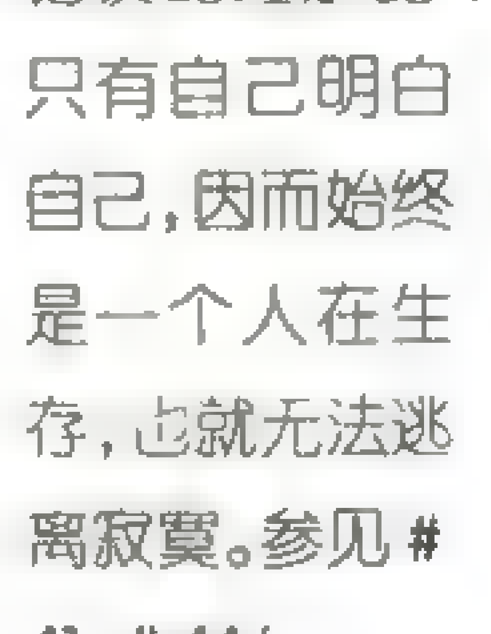
REI：痛？不对，是寂寞吧？

REI'：寂寞？我不懂。

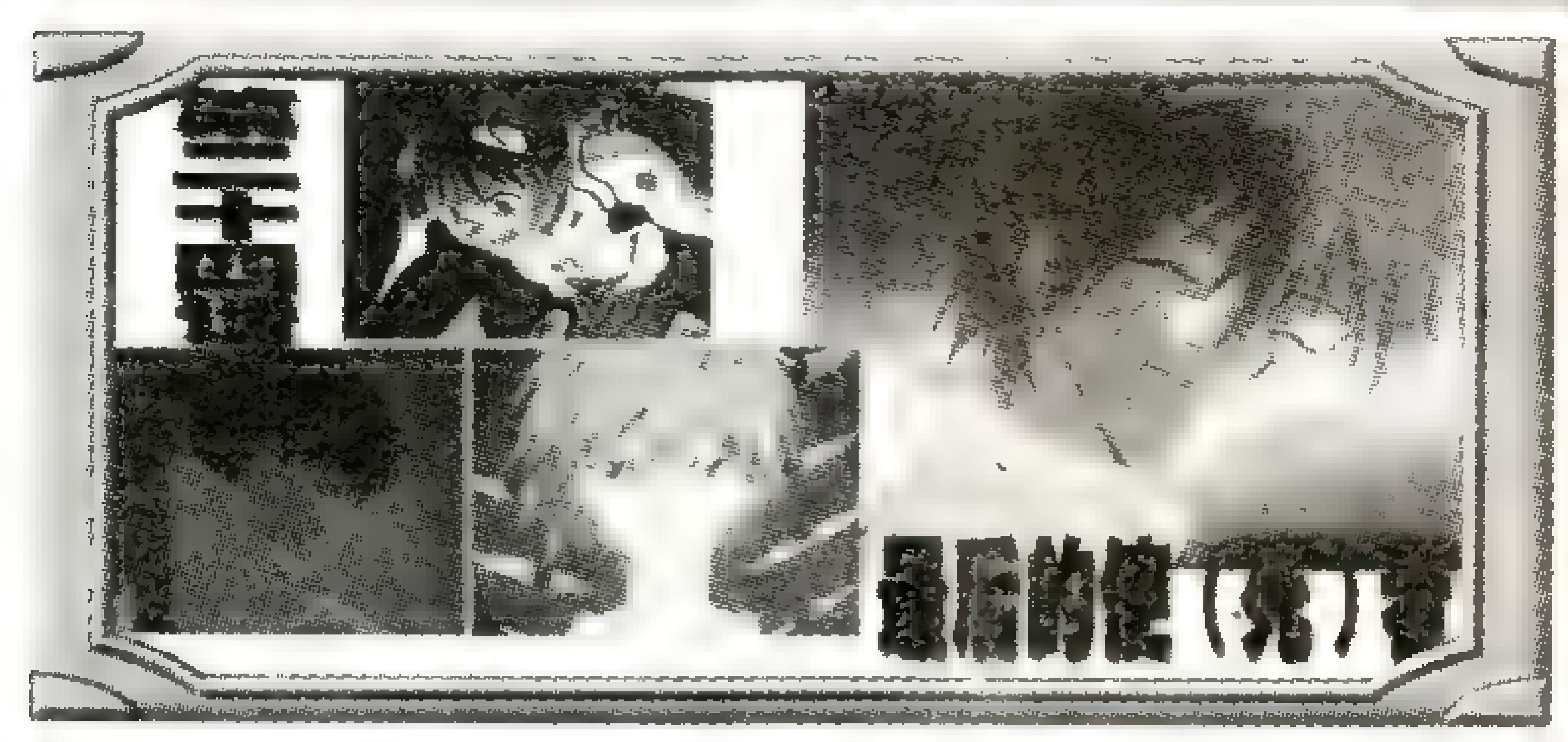
REI：你不喜欢一个人吧。虽然我们有很多个，但竟要独自一个人，不好受吧？那就叫寂寞。

REI'：那是你的心的感受，满满盛载着悲哀的是你自己的心啊。

/请注意倒数第二句台词。从表层含义来看，这句话是指REI虽然有很多个，但得到灵魂的只能有一个，因而感到寂寞。推广来看，就是指人类虽然有数以亿计的同类，但相互间无法完全沟通和理解（有时错误的理解比不理解还要可怕），只有自己明白自己，因而始终是一个人在生存，也就无法逃离寂寞。参见#41，#44/







第二十四话 〔最后のシ者〕〔最后的使〔死〕者〕

EPISODE 24 The Beginning and the End, or "Knockin' on Heaven's Door"〔开始与终局,或"叩击天堂之门"〕

#41 34:04〔NERV 本部〕

KAWORU:你〔真治〕在拼命逃避第一次接触呢。你害怕与别人接触吗?如果不认识别人的话，就不会被别人背叛，也不会互相伤害，但是，也就不能摆脱寂寞。人类是不能永远消除寂寞的，人始终是一个人。但人可以忘掉过去,所以才能够活下去。

人类常在心中感到痛苦。因为心灵怕痛苦，所以使觉得生存很艰难，就象玻璃一样纤细，特别是你的心。

/人无法逃离寂寞，却又害怕寂寞，为了摆脱寂寞，就只有与人接触。但由于人与人之间的差异,人与人之间的隔阂和不理解,与人接触就不可避免会互相伤害或被别人背叛。对于这两样东西,人的心灵同样是很惧怕的，因而会逃避与人的接触。这真是无法解脱的矛盾啊。EVA 所要阐述的中心思想的主要线索,到这里已经比较清晰了。参见#40,#44/

#42 41:40〔通往 TERMINAL DOGMA 途中〕



KAWORU:〔A.T.Field〕不能被任何人侵犯的神圣领域,心中的光亮,是任何人心中都有的障碍。



/ 这里第一次比较清楚地解释了 A.T.Field 的含义。绝对领域或“心之壁”，是造成每个人与众不同的独立思想、爱好、价值观。它只存在于自己心中，任何人无法侵犯，它使自我成为自我，使自我区别与他人；但也是它，造成了人与人之间的障碍与隔阂。人类补完计划的核心内容，就是要打破 A.T.Field，打破人与人之间的界限与壁垒，使所有人的心灵合而为一，互相补足，从而永久地摆脱寂寞。/


#43　44:33(LILITH 面前)

KAWORU:因为继续活下去是我的命运，即使人类要因此而灭亡。但我也可以就这样死掉。生与死的价值对于我是相等的。自己选择的死是唯一绝对的自由。

/人类世界并不存在绝对的自由，这一点在中学政治课上应该都讲到过吧。但确实，自己选择的死是唯一绝对的自由，庵野好象在宣扬死亡的美好哦。

这一话的副标题中的“Knockin’ on Heaven’s Door”是“游吟诗人”Bob Dylan 所作的一首歌，后来被 Guns ‘N’ Roses 翻唱过。下面是 GnR 所翻唱的歌词：

KNOCKIN’ ON HEAVEN’S DOOR

Mama take this badge from me
I can’t use it any more
It’s getting dark too dark to see
Feels like I’m knockin’ on heaven’s door
* Kn – kn – knockin’ on heaven’s door(* Repeat 4 times)
Mama put my guns to the ground
I can’t shoot them any more
That cold black cloud is comin’ down
Feels like I’m knockin’ on heaven’s door
* Kn – kn – knockin’ on heaven’s door(* Repeat 4 times)
(man’s voice in telephone) “You just better start sniffin’ your own rank subjugation jack’ cause it’s just you against your tattered libido the bank and the mortician forever man and it wouldn’t be luck if you could get out of life alive.”
Kn – kn – knockin’ on heaven’s door.



第二十五话　{终わる世界}(终局的世界)

EPISODE 25　Do you love me?(你爱我吗？)

最后两话可以说是 EVA 的心理学论述的总集篇，对以前出现的所有问题和观点进行了归纳和总结。

#44　6:26

[为何驾驶 EVA？]

SHINJI:因为大家要我驾驶它。

[所以驾驶 EVA？]

这是为了大家的,有什么不好？

[为了他人驾驶 EVA？]

是，这并不是坏事，我没有错。这样做的话,他们也会称赞我，也会重视我。

ASUKA：胡说！你是笨蛋啊？我们是为了自己才驾驶 EVA 的,你总是这样安慰自己呢……你一直认为自己是为别人努力，这样才会活得比较愉快，你根本就一直在逃避中……总之你是因为怕寂寞……你这种行为只是单纯地依赖别人，只想和别人维持互相依赖的关系而已。(SHINJI：也许是的)别人来求你做事是你希望的事吧？(SHINJI：也许是吧)你只是渴望得到自己希望得到的东西而已,想得到幸福,不能只是等待,这样只能得到虚假的幸福。

/ 为什么认为自己是为别人努力就是逃避呢？这里逃避的实际是责任。如果自己做的每一件事都是别



人要求你做的，那么万一做错或失败了，就可以把责任推到别人身上而使自己不被责备。因此，拒绝选择就是逃避责



任，逃避痛苦。但是，自己不选择，只是依赖别人的话，也无法得到真正的幸福。/

#45 8:10

REI：你一直想从别人身上寻找自己吧？［分离不安］你怕孤单吧？［分离不安］你害怕的是如果别人消失的话自己也会消失。［分离不安］

ASUKA：所以驾驶EVA。［爱着行动］

/人与人虽然存在隔阂无法互相理解，但每个人又必须通过他人才能确定自己的存在。他人就象一面镜子，可以照出自己的心的形态，同时，一个人也必须通过他人的肯定才能确定自己的价值。虽然这种肯定有时是毫无意义的，但对于现代人来说，它又确实是生命中不可缺少的一部分。虽说有的人真的（或自以为）特立独行与众不同，可以不理会他人的看法而生活，但如果处处得不到他人的认同，也会是相当痛苦的吧。参见#19，#22，#24，#37，#46、#47，#50，#59。/

#46 9:28

REI：我就是我，我是由积累的时间和与别人的交流而成为我的，是实质，不是假的。因为有跟别人的交流，所以我才成为现在的样子。随着与别人的交流和时间的流逝，我的心的形态渐渐改变……那就是从前一直被称为绫波丽的，也是今后



"只属于你的世界"，就是A.T.Field。参见#37的最后一段、#45/

#47 12:25 RITSUKO：在我们心中时常有空虚的部分，有失落的东西。[于是产生了心灵的饥饿，心灵的不安、恐怖由此产生]谁都害怕心中的黑暗，总是努力想从那里逃出来，消灭它。虽然人类永远无法使这种感觉消失。

MISATO：所以就要把人类的心合而为一，互相补助?而且是这样随便地摆布别人!

RITSUKO：可是，你不也是希望这样吗?

……

SHINJI：这里是美里小姐心中的我的心。

MISATO：同时在你心中也有我的心，是吧?

SHINJI：我为了寻找自己，必须与更多的人交流，我必须观察自己的内心，必须观察在我心中的美里小姐，请问你想要什么?[想作乖孩子吗?]

……

不断地成长的绫波丽。

REI'：但真正的你不止一个，只是你不知道而已。因为你不想看，所以不自觉地逃避。[因为害怕]因为或许她们的样子不一定是人型。迄今为止的你也有可能消失。你害怕自己的消失，不再存在，害怕自己从大家心中消失。(REI:害怕?我不明白)只属于你的世界也会消失。[害怕吧]自己会消失啊!(REI:不，我觉得很高兴，因为我想死，我想要的是绝望，我想此身归于"无"。)

/一个人的世界观、价值观，实际是在成长过程中由各种经历决定的。其中与他人的交流也是很重要的一部分。他人的观点影响着自己世界观的形成，自己的行为和言论，也在一定程度上影响着他人的世界观。

MISATO：但我讨厌爸爸，因此也讨厌好孩子，真的讨厌，我已经累了。我为了当个好人，为了维持自己完美的现象，已经累了。我想让自己变得污秽，很想看被弄脏的自己。（RITSUKO：所以你让他（KAJI）拥抱？）不，我是喜欢他的，所以让他拥抱。



总是会逃避痛苦的真实……［恭喜升职］被其他人认同的，是装出来为了得到大家肯定而表演出来的一面，并不是真正的自己。真正的自己，其实一直都在哭泣着。

/参见＃27。人为了得到他人的承认与肯定，必须尽量在别人面前表现得完美，或是为了某种目的而作出某种姿态，但这些都不是真实的自我。这就是为什么很多现代人感觉生活象是在演戏的原因。演这种戏是很累的，特别是当一个人原则性太强，总不能与自己所痛恨的形象妥协，也就是有"洁癖"的时候。但如果每个人毫无保留地都把真实的自我展现给别人看的话，也是一件相当可怕的事情。/

不，我是很幸福的。［我幸福吗？］不对，这并不是幸福，这并不是真正的自己，我只是以为自己很幸福而已。

SHINJI：我们只有以为自己幸福才能活下去吗？

（她害怕孤单，所以和谁都无所谓吧！

她只是想沉溺于快乐而已，想从寂寞中逃避，抚平心中的伤口。为了这个理由利用男人，想利用他们。）

/由于人类在发展过程中经历了太多的苦难，因而不相信有不用费力即可得到的幸福，所以人们总要为

幸福和快乐寻找各种借口，象人生价值啦，他人的承认啦，no pains no gains 啦，等等。从某种意义上讲，人类天生有一种受虐倾向，很多人认为快乐是有罪的，如果不用其他事情如工作、学习、努力等去抵消它的话，就不应获得快乐。或者换一种说法，人们认为只有在付出努力、艰辛甚至痛苦之后，才有资格获得幸福或快乐。EVA REFRAIN 中有一首歌名为《(幸 se ha 罪 no ni o i)》(幸福即带有罪恶感)，大概就是这个意思。但实际上，真正的幸福就存在于平平常常的生活和事情中，自己感到快乐就是幸福，这与努力或痛苦没有任何必然联系。自己的幸福与快乐只有靠自己寻找，不能依赖别人。

每个人都或多或少有一些难以忘怀的过去或痛楚，因而真正的我，经常是在哭泣的。只有做到能毫不费力地忘怀过去，忘记自己的原则和理想，并以各种放之四海而皆准的所谓"信念"来麻痹自己，或者说就是变得没心没肺，才能使自己不再痛苦，不再哭泣，也就是"无知即幸福"。/

#48 21:28

ASUKA：我们都不知道真实。

RITSUKO：只是……自己感觉到的就是真实。

/人类的五感只能感知事物的表象，人们也习惯了从表象推知真实。而表象带有很大的欺骗性，再加上前述的信息分布的不对称，使得人们自以为获得的真实存在很多谬误的成份。/

KOUZOU：这些记忆便是真实的自己。

RITSUKO：有些事实会随时间而改变。

SHINJI：这是真实？全部的结局吗？

ASUKA：只是很多真实中的一部分而已。

MISATO：那是你所期望的吧？

SHINJI：我期望的？

REI：是的，破灭，没有人能够



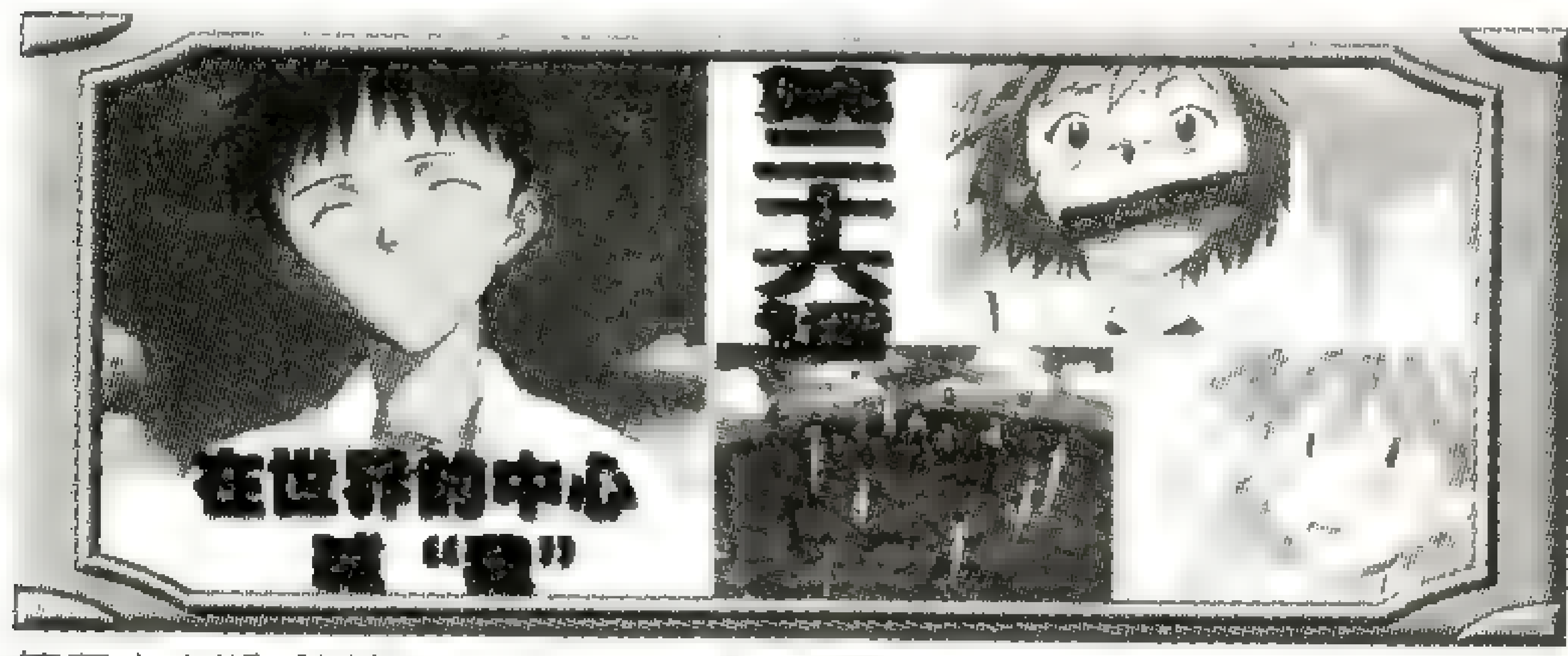
拯救的世界。
SHINJI:不对,只是没有人拯救我。
REI:没有人拯救你。
RYOJI:这是你所期望的事。
ASUKA:破灭、死、回归"无"的存在是你所期望的。
MISATO:这就是真实。
SHINJI:什么是真实呢?
REI:你的世界。
MAKOTO:与时间、空间及他人共存的你。
MISATO:不对,是你自己决定的世界。
KOUZOU:是你的心决定的世界。
REI:生存的意识,死亡的决心,全都是你自己希望的。
SHINJI:这个黑暗,不完整的世界全都是我所期望的?
RYOJI:被封锁,只有自己一个人自由自在的世界全都是你所期望的。
MAKOTO:为了保护自己脆弱的心;
SHIGERU:为了保护自己的快乐;
MAYA:这就是其结果。
MISATO:但在被封闭的,只有你一个人的世界中,你并不能生存。
MAYA:而你却期望封闭自己的世界。
RITSUKO:排除自己不喜欢的东西,期望一个孤单的世界的,是你自己的心,那就是被你引发出来的小小安慰。这个情况也是结局之一,你自己所造成的这个世界的结局。



SHIGERU:如何接受,怎样认同你自己的世界。
MAYA:现在只能单方收到的,你自己的世界。[那就是现实]
MISATO:改不了的你的世界。
SHINJI:是一切都已固定不变的世界吧?

/参见#36。EVA中提出了两个不同的概念,一个是"真实",一个是"现实"。EVA中所指的现实,就是客观存在的世界,而真实则是指客观世

界在人的主观意识中的反映。即"自己感觉到的就是真实"。人的真实由于要通过主观意识的加工，有时会出现与原本的现实不相符的现象，有时甚至有极大差别（参见#51）。当这种差异大到一定程度时，就会感到与现实世界格格不入，完全无法适应，只有逃避，直至封闭自己的世界。"真实"并不存在绝对的对错，因为 EVA 中的真实，实际就是指世界观，而如前所述，世界观并不存在对错的问题。但是，相对于个人无法改变的"现实"来说，"真实"却是可以改变的，一个人只有改变自己的"真实"，说白了就是改造自己的世界观，才能适应现实。然而，如果现实太不合理，总是让人感到痛苦的话，封闭自己的心灵，拒不改变自己的真实也是很正常的。强迫别人接受现实，强迫别人改变原来的世界观，甚至强迫别人接受自己的世界观，都是不正确的行为。参见#28，#59。/



第二十六话（世界の中心でアイを叫んだけもの）（在世界的中心喊"我"）

EPISODE 26 Take care of yourself（请君保重）

#49 27:10

[害怕]MISATO：自己会消失。

SHINJI：如果是这样的自己，消失了也没关系。

[为什么] ASUKA：因为我是没有人需要的人。

SHINJI：我果然始终都是没人要的孩子，不管我变成怎样也都没关系了。

MISATO：你是想借这种想法来逃避吧？你害怕失败对不对？你害怕自己被别人讨厌吧？害怕看见软弱的自己，对不对？

SHINJI：这些事情，美里小姐也是一样的吧？

MISATO：不错，我们大家都是一样的。

RITSUKO：心灵里面欠缺了某些东西。（ASUKA：那是很可怕的。REI：非常不安。）

MISATO：因此现在想把人的心灵合

而为一。

ASUKA：大家互相补充心中的不足。

REI：这就是补完计划。

KOUZOU：人类不群聚的话，就无法生存下去。

GENDOU：人无法单独生存下去。

RYOJI：所以觉得痛苦。

ASUKA：所以觉得寂寞。

MISATO：所以想把身心融合。（REI：合而为一）

KOUZOU：人类是这个世界上最脆弱的生物。

RITSUKO：心灵和身体都非常脆弱，都是由脆弱的物质构成。

GENDOU：所以必须互相补充。（何故？）若非如此，便无法生存下去。（真的？）

REI：为了生存？（不知道）

ASUKA：或许就是为了寻找这个问题的答案而生存的吧？

REI：为了谁而生存？

ASUKA：当然是为了自己啊！

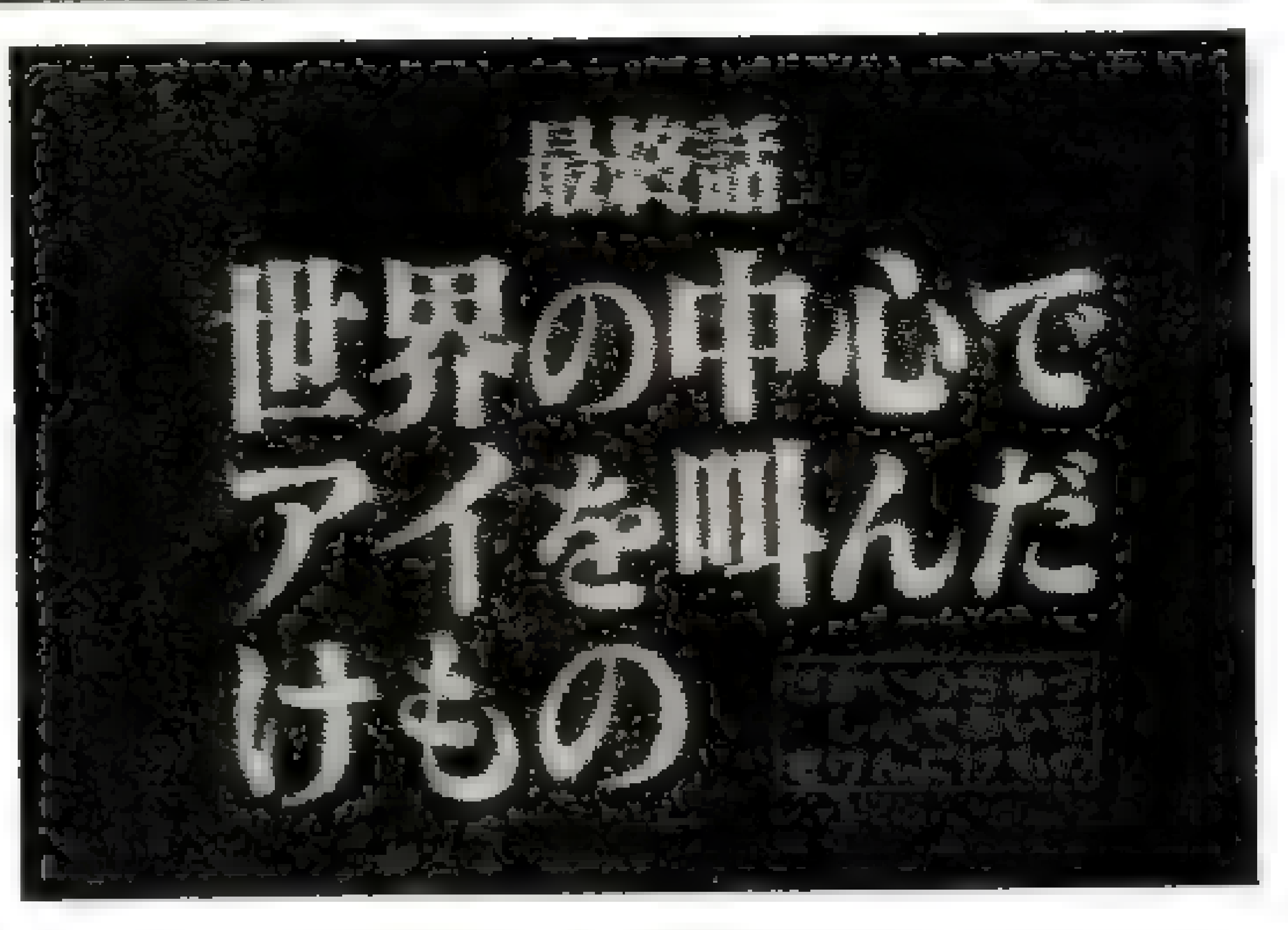
SHINJI：大概是为了自己。（真的？）

REI：活着，快乐吗？

SHINJI：不知道。

REI：活着，快乐吗？

ASUKA：当然快乐。



REI：活着，快乐吗？

MISATO：只想做快乐的事。（RYOJI：讨厌寂寞吗？）不错，逃避讨厌的事情，有什么不妥啊！（SHINJI：不可以逃避）

REI：为什么不可以逃避？

SHINJI：逃了就会觉得痛苦。

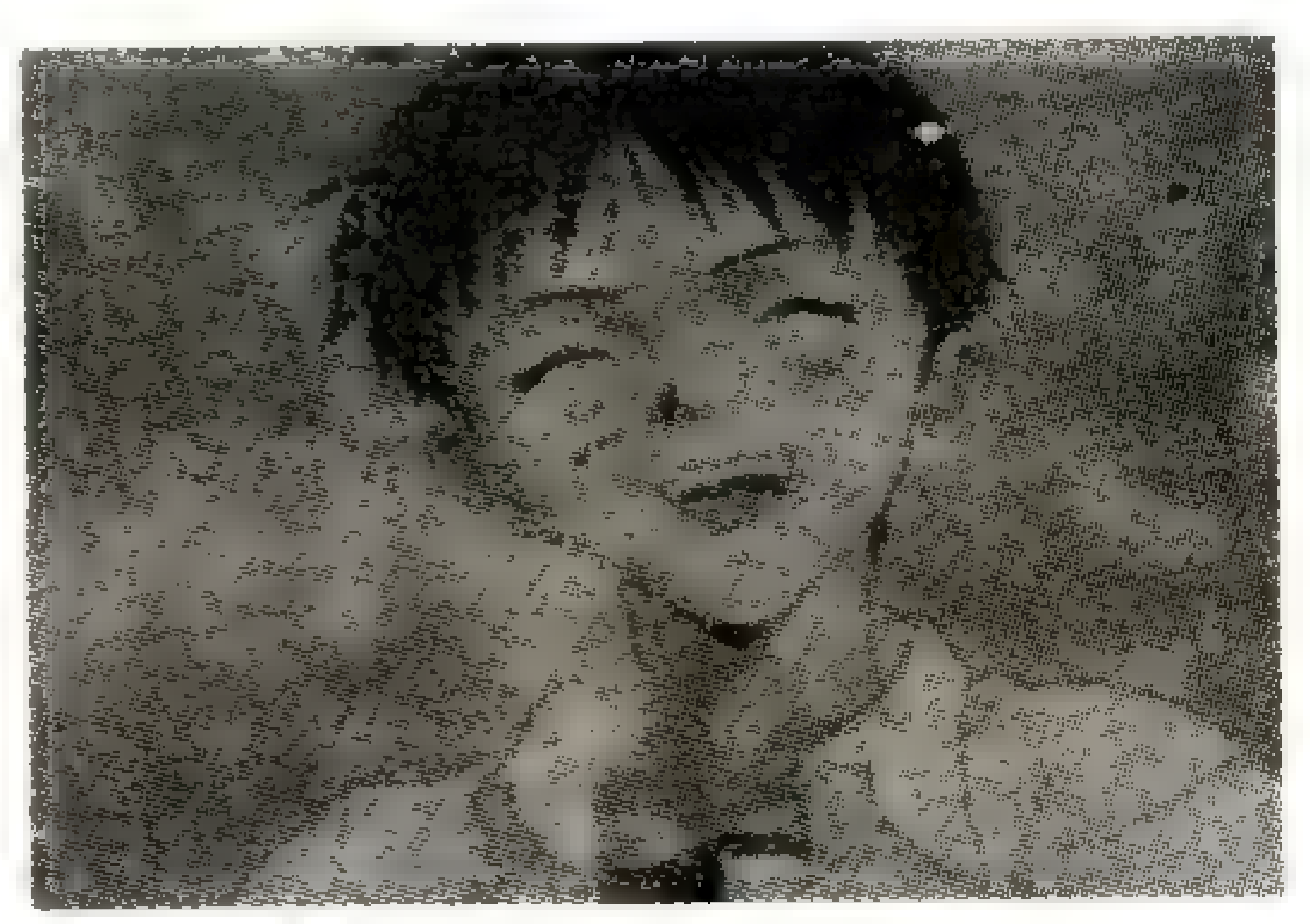
REI：逃避痛苦反而觉得痛苦？

SHINJI：很痛苦啊。

ASUKA：如果真的觉得痛苦，逃避也没关系。

MISATO：对，觉得痛苦的话，也可以逃避。

REI：如果真的觉得讨厌，便可以逃避吗？



SHINJI：但我已经受够了，我已经不想再逃避了。对，不可以逃避。

MISATO：那是因为你觉得逃避会使自己更加痛苦。

ASUKA：那是因为你知道了逃避的痛苦。

REI：所以你讨厌逃避。

SHINJI：因为如果我逃避的话，没有人会愿意理我，不要抛弃我！（RITSUKO：乖乖地听别人的话不反抗，就是那孩子的处世之道。）不错，不然的话，又会被抛弃的。

/遇到痛苦或自己讨厌的事，到底能不能逃避？可以，但是逃避之后会感到更大的痛苦。因为在逃避之后总会伴随着自责，并且对自己存在的价值，人生的意义产生怀疑。而且，总是逃避的话，自己的外在形象必然不再完美，也就得不到他人的肯定，心理上会产生一种被别人抛弃的感觉，这是相当痛苦的。

社会上存在着各种主流思想、主流文化和意识形态，是谓"潮流"。一个人为了生存和发展，为了谋求自身的最大利益，必须面对、适应、顺从甚至是利用这种潮流，是谓"顺应潮流"。然而，当这种潮流并不那么合理，甚至是病态扭曲的时候，一个人有两种选择，要么改变它，要么适应它。在社会功能、社会结构高度复杂的今天，单凭一个人或几个人的力量要想改变社会现状几乎是不可能的，除非具有碇元渡或是 SEELE 的力量。而要适应它就必须放弃自己的原则和理想，承认各种不合理的存在，这时，顺应潮流就意味着迷失自我。如果既无力改变它，又不想迷失自我，最好的方法可能就是逃避。因



此，逃避并不都是个人的错，有时是社会存在问题。如果真的讨厌，逃避也可以，如果真的很痛苦，逃避也没有什么不妥。一粒金子，无论如何也挡不住污泥的洪流，只会被冲得伤痕累累，最后被卷到污泥的目的地。参见＃1，＃2，＃30，＃41，＃50/



ASUKA：你害怕受伤吧？

MISATO：你总是那样想吧？

KENSUKE：受伤害的不止你真治一个人啊！

TOUJI：痛苦的也不止你一个。

MAKOTO：因为那样想会觉得舒服些，所以你总是那样想。

SHINJI：不是这样！我的事情变成怎样也没关系！

MISATO：你每次都这样放弃自己的价值。

REI：我什么也没有。

ASUKA：总是想着自己没有价值。

MISATO：如果总是那样想，什么也不做，也就不会有任何伤害。

ASUKA：依靠别人的夸奖才能维持自己，承认自己。

SHINJI：没有人接受我。

MISATO：只是你自己那样想吧？

SHINJI：所以，我不能不驾驶 EVA。

MISATO：你从最初开始，就总想着自己没有价值是吧？

SHINJI：不得不那样！（不是这样，只是你自己这样想罢了）不对，我确实没有价值，没有值得自豪的地方。

ASUKA：所以要驾驶 EVA？

SHINJI：只有驾驶 EVA，才能维持自己的存在。在驾驶 EVA 之前，我什么也没有。因为驾驶 EVA，我才可以在这里。（ASUKA：此外就什么也没有了）（生存的价值）什么也没有。

/ 驾驶 EVA 的真治是他人所期望的真治。这一段论述的是满足他人的期望（即表演出来给他人看的自我）的价值与真正的人生价值的关系。/

SHINJI：所以我讨厌自己。（众：我讨

厌你]看，大家都是这样想的。

MISATO：只是你自己这样想吧？

SHINJI：不是的，我也讨厌我自己啊！

REI：就是因为这样，所以你一直以为大家都讨厌你。

SHINJI：但也有称赞我的。当我驾驶EVA时，便会得到别人的夸奖。[所以觉得开心][但又觉得不是很开心]

REI：哪一种是真实感受？

SHINJI：不知道。不，两种都是真正的感受。

MISATO：所以你就要驾驶EVA？

SHINJI：因为现在的我就只有EVA了。

REI：如果不驾驶EVA，你就不能维持自己了。

MISATO：的确，EVA初号机是你心灵的一部分。

RITSUKO：可是，一旦你倚靠EVA，EVA便成了你自己了。

RYOJI：它会变成全部的你。

MISATO：你真正的自己，在哪里都找不到。

SHINJI：没关系，我本来就是一无所有的了。以前学习了大提琴，也完全没有作为。

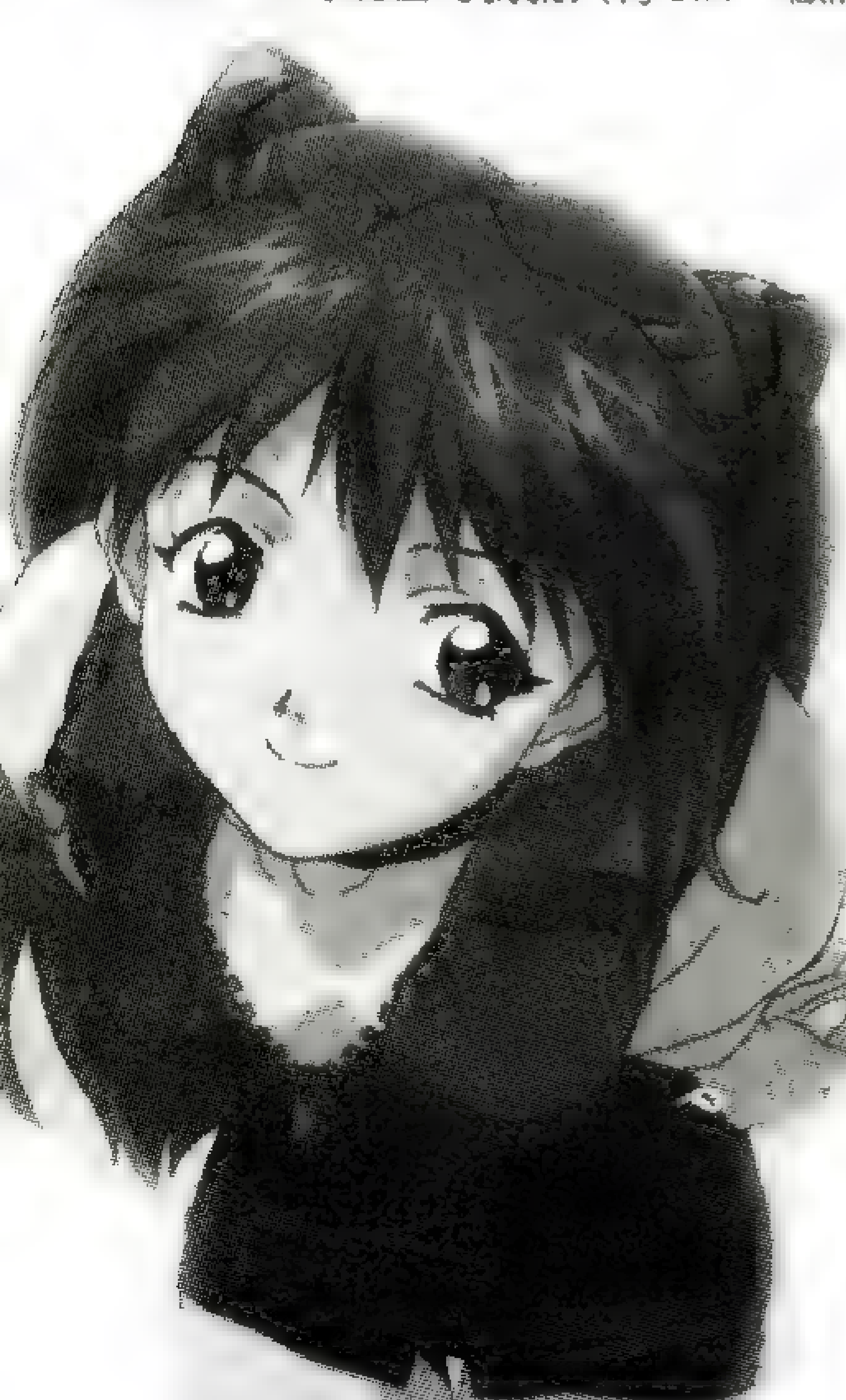
ASUKA：只不过是你自己什么也不做而已。

SHINJI：但我现在可以驾驶E-VA。

ASUKA：但如果EVA没有了，你也就什么都没有了，就象我一样。[为何驾驶EVA？]

SHINJI：因为它是我的一切！

/依靠他人心中所期望的自我（驾驶EVA的自我）支撑的快乐和幸福感是虚幻，不稳固，无法持久的。就象真治驾驶EVA时别人的赞赏，美里升职时别人的恭贺，都不是真正的幸福。这些东西一旦消失，由其支撑的幸福大厦也将随之轰然倒塌，就象遭受15使徒精神侵蚀后的明日香。而且，如果这个社会本身就存在问题，并不正常的话，那么被一



个病态的社会认同，能说是正常的吗？参见#17，#18，#19，#22，#30，#45/

#50

SHINJI：雨，忧郁的感觉，就象我的感觉，我不喜欢。

REI：夕阳，逐渐消失的生命，我的愿望，我不喜欢。

ASUKA：朝阳，今天的开始，讨厌的一天的开始，我不喜欢。

SHINJI：蓝天，温暖的东西，不习惯的东西，恐怖的东西［陌生感］，不需要的东西，我不喜欢。

你希望什么？［害怕不安？］你想要什么？［想要安逸的感觉？］你在追求什么？［不要讨厌我］

SHINJI：一直害怕的是［拒绝］

REI：一直想要的是［接触和承认］

SHINJI：我可以在你身旁吗？

REI：我可以留在这里吗？

ASUKA：你喜欢我吗？

［去妈妈那里吗？我不想去。去见爸爸吗？不去。［为什么？］因为害怕，因为我害怕被讨厌。］

因为我可能会消失。

/这段对话体现了一个人在与别人接触时，对遭到拒绝、厌恶、背叛的恐惧。同样，在处理其他事情时，也存在对失败的恐惧。由于存在这种恐惧，所以有时会想到逃避，以避免遭到拒绝和失败所带来的痛苦。参见#41/

［所以］

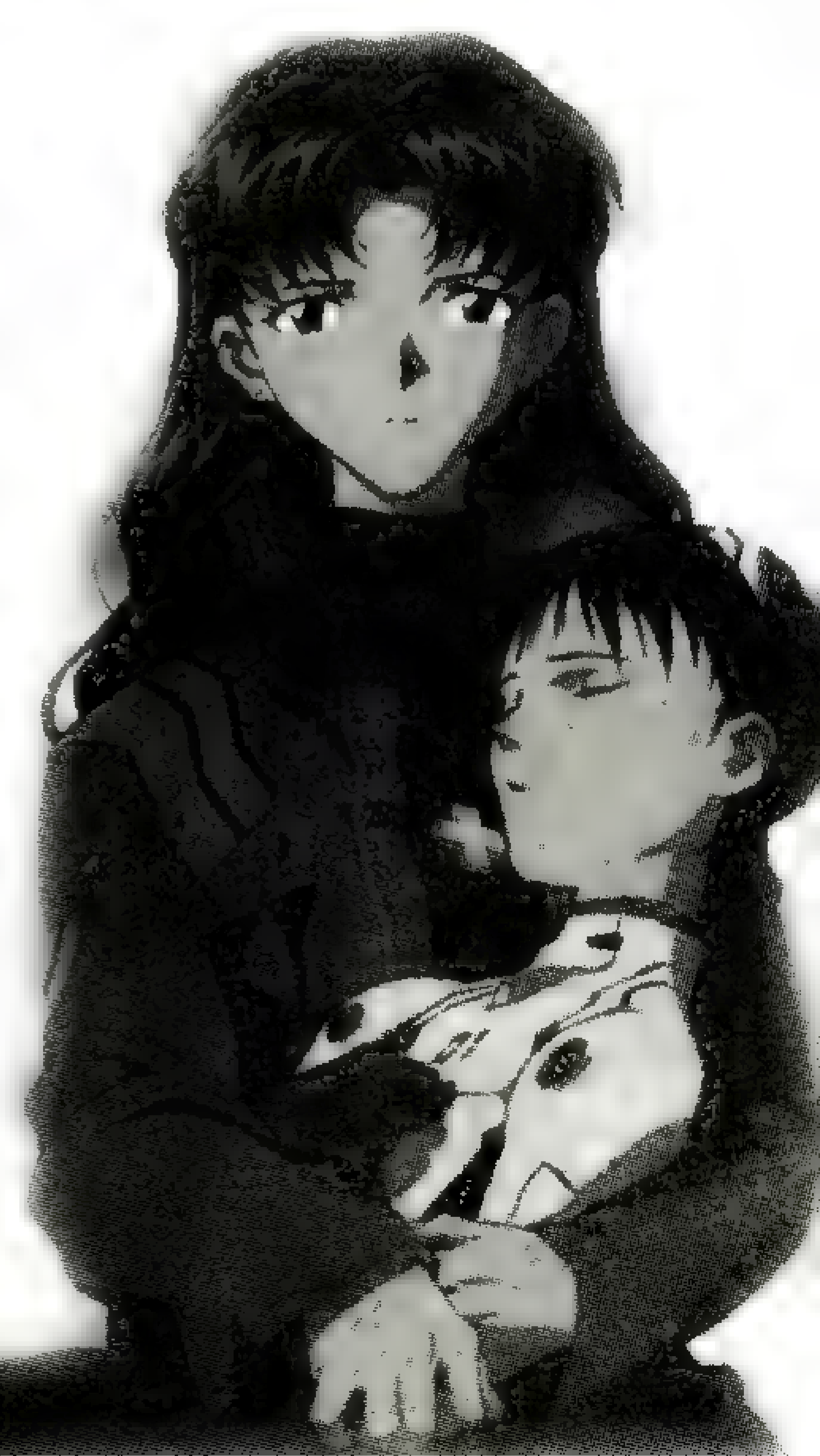
MISATO：你想要什么？［解除不安］

REI：你在追求什么？［消除寂寞］

YUI：你并不幸福吧？

SHINJI：我一直都想得到，想得到自己的价值，只是想所有人都不会舍弃我，都会爱护我。［想得到价值］

YUI：你自己的价值，只有靠你自己去认同。［所以驾驶EVA］



SHINJI：我没有价值。

ASUKA：没有生存下去的意义。[那么，你是什么？]

SHINJI：这是……我？是我给人见到的形态，是叫做"我"的符号[{碇SHINJI}]全都不过是用来表示我的东西，不过是用来让别人认识我的东西。那么，我是什么？

REI：你就是你，只是，你有自己的扩展和界限，是用你的意识联系着的东西。

SHINJI：感觉到是"我"的这个物体便是我。我只不过是自己吗？[所以想闭塞自己]在这世界上没有人了解我。

/这一段所论述的，是人的外在形态(识别符号)与其真实自我的区别。/

ASUKA：你是笨蛋啊？只是理所当然的，没有人会了解你的。

MISATO：怜恤你和理解你的，就只有你自己啊！

REI：所以，请你爱惜自己。(Take care of yourself)

SHINJI：但没有自我，又怎能爱惜自己呢？[不安]



MISATO、ASUKA、REI：现在的你，现在你周围的人，现在你周围的环境，全都不会永远不变的。你的时间不断流动，你的世界是由连续的变化构成，它会因为你的"心"而改变。

/前面已经论述了依靠他人得到的幸福是虚假的幸福，真正的幸福只有自己去寻找，而首要的一点，就是要自己肯定自己，才能找到自己的价值。如果总是先假定自己没有价值，是没有人需要的人，那又怎能快乐和幸福呢？尤其在当前这个社会，在这个"新经济、E时代"等各种新概念被炒得满天飞，疯狂、喧嚣、刺激、快速致富快速破产快速满足快速痛苦的时代，每天面对滚滚的人流和车流，面对媒体上各种触目惊心不合逻辑却又早已习

以为常甚至麻木的事件的报道，面对社会上各种无法理解或不敢理解的怪现象，都会产生一种深深的草民感或"行货"感。也许在我看着D版动画听着D版CD自得其乐的时候，在某个我所不知道的地方有一个叫SEELE什么的组织正在策划一个叫什么"人类补完计划"的玩艺儿，等到他们时机成熟，不管我愿不愿意，都要被"补完"……这并不是什么无稽之谈，这种事几乎天天都在发生，只不过程度不等，后果没有"补完"那么耸人听闻而已。这使我想起SIMPLY RED在《Advance for the Young at Heart》中的一句歌词：Too many people, live in the secret world, while they play as fathers and mothers, we play as little boys and girls.〔太多的人，生活在秘密的世界，他们扮演着父亲与母亲，而我们扮演小男孩与小女孩〕尽管我有一个很高的学历，尽管我有一份体面的工作，尽管我自认为智商不低知识广泛正直诚实还有很多爱好，可是说到底，我在这个社会又算什么呢？我又能说什么，又能做什么呢？如果"我"真的消失了，除了自己的亲人和朋友，who cares? 毕竟，只有少数人能成为这个星那个腕儿，能成为张朝阳柳传志比尔盖茨巴菲特，那么剩下的沉默的大多数，又能靠什么来确定自己的价值呢？大概只有靠自己来肯定自己。/

SHINJI：这里是？什么都没有的世界？

SHINJI'：自由的世界，是没有任何束缚的自由的世界。

REI：但什么也没有。

SHINJI：只要我不去思考？

MISATO：对，只要你不去思考。

SHINJI：那怎么办才好，我不知道啊！〔觉得不安吧〕

ASUKA：没有自己的形象，太过模糊不清，什么也抓不住的世界。〔那就是自由〕

可以随你喜欢去做的世界，但你觉得不安,你不知道怎么办才好。

[接着是一系列束缚的建立,自由的消失]

旁:这样你就会觉得安心,那就是你的意识。

只要你有心，连世界的位置也可以变动，所以世界的位置也不是固定的，是随着时间流动而变化的。这样一来,你自己也是可以改变的,造成你形态的是你自己的心和你周围的世界。这就是你的世界，就是束缚着你的现实的形态。[那就是现实]

SHINJI:这里是除了我以外什么也没有的世界，我觉得自己正在消失。[为什么？]

旁：因为这里只有你一个人。如果没有自己以外的存在，你就无法知道自己的形态。

SHINJI:自己的形态？

旁:不错,看到他人的形态,就可以了解自己的形态。看见与别人之间的墙壁，就可以把自己的形态形象化。没有其他人，你就会看不清自己。

SHINJI：就是因为看到人存在，自己才能存在吧？自己一个人在哪里也无法生存吧？世界是我一个人的。

旁：通过认识和其他人的分别才能找出自己的形态，最初见到的他人是自己的母亲，母亲是和你不同的人。(mother is the first another)

SHINJI:对,我就是我,但可以肯定的是，我的心的形态也的确是受他人影响形成的。

/虽然幸福只有靠自己寻找,人生和存在的价值只有靠自己肯定，但并不是说他人是不重要的。在没有他人,绝对自由的世界,人将失去客观的标准以及行动的方向和准则。因为有其他人心的形态(即看法和观点),才能认识到自己的内心。另外,对自己的心灵自由的束缚，都是由自己思维中的框框和狭隘性造成的。解放自己的心灵，才能获得真正的自由。参见#45、#46,#49。/



#51 44:39

SHINJI：是的，这也是一种世界，

我心中的另一种可能性。现在的我并不是只有一种，而是可以有不同的自己存在，不错，不做EVA 驾驶员的我也可以存在。



MISATO：如果能这样想，这个现实世界绝对不坏。

SHINJI：也许现实世界不坏，但我讨厌我自己。

MAKOTO：让你讨厌这个现实世界的是你自己的心。

SHIGERU：把现实和真实对换的是你的心。

MAYA：将现实换一种角度来看，只要有少许不同，心中就会有很大改变。

RYOJI：有多少人存在，就有多少真实存在。

KENSUKE：但你的真实是用狭隘的世界观创造出来的，是为了保护自己而更改了的资料，是扭曲了的事实。

TOUJI：每个人所持的世界观都是很狭隘的。

HIKARI：但是每个人都只会用自己那把小尺子来量度事物，不客观地去看。

ASUKA：只会按照被给予的他人的真实来看事物，根本就不想去观察别人的真实世界。

/ 每个人都有自己的世界观，价值观，但由于所处的位置不同，经历不同，都不可避免地存在一定的局限性和狭隘性，只能用自己有限的理解力、观察范围、衡量尺度去理解、观察、衡量世界，因而没有人能真正全面、完整地了解现实，了解他人。

这很象"盲人摸象"的情况。正是"有眼不能视(或不愿视,因为他知道能视而视是痛苦的),有耳不能闻,有脑不能思",无知者看不到自己的无知,这是人类最大的罪恶。"原谅他们吧,他们做的事自己不知道",但如果仅仅因为其主观意愿并不算坏就可以免于受到惩罚,因无知而犯下罪行的人可以用无知来为自己开脱的话,人类未免太过仁慈和宽容了。

假如人们能够换一种角度来观察世界,客观、全面一些来对待他人,"只要有少许不同,心中就会有很大改变",对他人的恐惧、不安就会减少,也就是"退一步海阔天空"。如果能够这样想,就能走出原来封闭、狭隘的世界,发现一个全新的环境;如果能够这样想,这世界就绝对不坏。因为真实只存在于自己心中,而且自己原来封闭、狭隘的世界并不是唯一的可能性,没有任何事情是永远一成不变的。"Nothing lasts forever, even cold November rain."(Guns 'n' Roses, November Rain)但是,改变自己是非常困难的,所谓"江山易改,秉性难移",并且要做到这种改变,还需要认识水平、文化知识水平,也就是综合素质的全面提高,太难了。否则的话,人与人之间就不会有那么多误解,人类补完计划也就没有必要进行,EVA 这部动画也就没有存在的必要了。/

MISATO:晴天心情好。

REI:下雨天忧郁。

ASUKA:因为被别人灌输了这样的概念而只会那样想。

RITSUKO:其实下雨天也有快乐的事情啊。

KOUZOU:人内心的真实是一种易受影响的脆弱之物,按照接收的方法可能变成了另外一些东西。

RYOJI:人类的真实就是那门子的东西,因此就想知道更深入的真实。



/ 人在成长过程中不可避免地会接受到各种各样他人的经验和观点,经验的积累对于一个人的成长,

对于认识能力的提高是必不可少的。但这些经验和认识并不全都是正确的，而且这些经验的积累也会使人的思想中形成一些框框，或叫做“思维定势”。因此过多的所谓“经验”有时反而会阻碍进一步的正确认识。All in all it's just another brick in the wall.（说到底它只是墙上的另一块砖，Pink Floyd，Another Brick in the Wall Part II，《THE WALL》）所以，人对自己的经验，他人的经验应该有一个准确的认识，不应不加鉴别全盘照收，这样才能有所创新、突破和提高，才能客观、公正地认识世界。/

GENDOU：但是你不习惯被人喜欢，是吗，真治？

MISATO：所以你没必要看别人脸色，没必要这样做。

SHINJI：但是，大家不是都讨厌我吗？

ASUKA：你这笨蛋，他们当然不是讨厌你，只是你自己钻牛角尖而已。

SHINJI：但是我讨厌自己。

REI：讨厌自己的人，是不可能喜欢和信任别人的。（SHINJI：我卑鄙，胆小，狡猾，软弱……）

MISATO：只要去改变自己一下，应该就能变得温柔，对吧？

/至此，真治终于突破了自己心灵的矛盾和闭锁，找到了另一种存在的可能性。其实真正的答案，就是平平常常地生活，不需要强求什么意义和说法。正所谓“曾经在幽幽暗暗反反复复中追问，才知道平平淡淡从从容容才是真。”/







剧场版 AIR

EPISODE 25’ Love is Destructive(爱是破坏性的)

26:50 在明日香的病房中，真治说了一句“我真……差劲”，对这一段情节有很多猜测。注意到其中有一个门被锁上的镜头和真治的喘息声吗?其实，真治就是在 SELF SERVICE (英文叫 MASTURBATION，这个词直接写出来有些不雅，读者自己查一下吧)。至于他的那句话，是因为任何人在 SELF SERVICE 之后都会有一种自责和负罪感的。同样，54:20 真治说的“我对明日香做了过分的事情”，也是指这个。有些 FANS 竟然从人类补完的镜头中推断出真治和明日香已经……这就有些过分了。在 AIR 的后半部确实出现了一些隐喻性的镜头，但那是泛指，并不是特指真治和明日香。

52 53:47(NERV 总部电梯前)

MISATO：从今以后就只剩你一个人了，所有的事都得你自己决定，没有任何人可以帮你。

SHINJI：我不行的，我没资格驾驶 EVA 去伤害别人。我以前认为我只能驾驶 EVA，但那只不过是自己骗自己。什么都不懂的我没有资格驾驶



EVA 重要台词解析及其他



EVA，我无法再为任何人做任何事了。我对明日香做了过分的事，还杀了阿薰，我一点也不温柔，既狡猾又懦弱。我只会伤害别人而已，所以倒不如什么都不做的好。

MISATO：我不会同情你的。要是讨厌受到伤害的话，你就什么都别做去死吧。你是讨厌你自己，所以才会伤害别人，因为你知道伤害别人比伤害自己更能知道自己内心的痛。但不管有什么遭遇在等着你，全都该由你一人去做决定，这是非常有价值的事情，是你自己份内该作的事。别再自欺其人，想想自己能做的事，自己补偿自己的过错。

……

SHINJI：你又不是我，怎能知道我的想法？

……

MISATO：你打算就这样放弃吗？要是你现在什么都不做的话，我可不原谅你，一辈子都不会原谅你。现在你的想法并非是绝对的，以后你会发现你的错误并且后悔。我就一直反复着这种事，只是一直重复着空欢喜与自我厌恶。但是在那种过程中我有一种成长的感觉。

/ 剧场版 AIR 其实是与 TV 版 25、26 两话平行的另一个结局。AIR 的上半部描述的是补完前的真治，此时的真治，不知道人生的意义是什么，自己的价值是什么，还在讨厌着自己。美里的话表明，这种现象在每个人的成长过程中其实都存在。但如果自己不能够改变对自己的看法，不能补完自身的话，将来是会后悔的。参见＃28，＃36，＃48，＃51，＃59。

AIR 的标题，也应对照 TV 版 25、26 话的标题来看。Love is Destructive 对

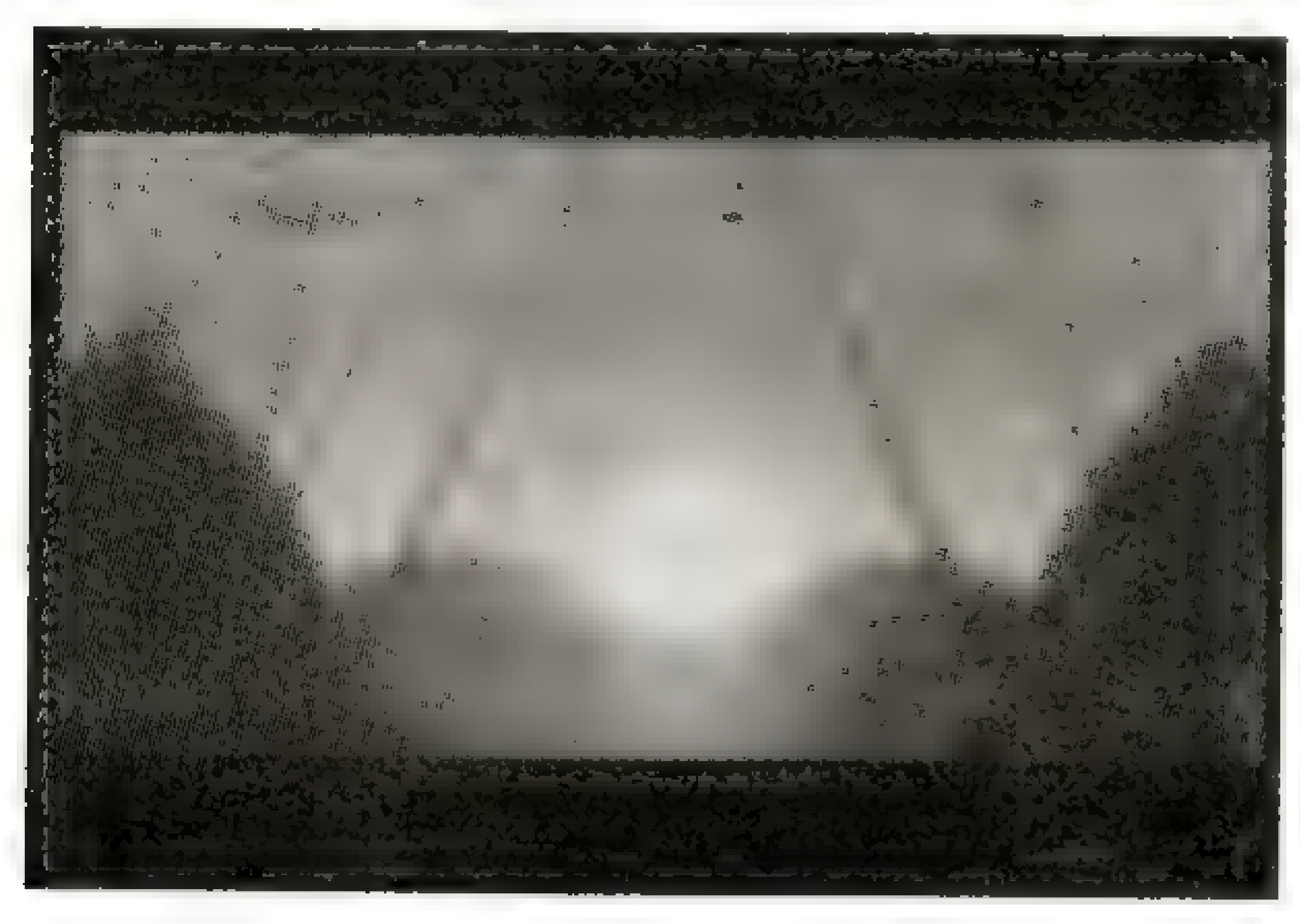


应着 25 话的"Do you love me?"，而"真心对你"对应着 26 话的"Take care of yourself"（请君珍重）。Love is destrctive 这句话的含义是这样的：爱本身是一种盲目的，非理性的行为。因而当自己所爱的对象和自己原来期望的不符（这是很常见的现象），或背叛了自己的感情的时候，爱就会转化为绝望、仇恨和疯狂。尼采曾说："当女人爱的时候，男人应当感到畏惧，因为在她眼中其它一切都没有价值。"由于女性偏向于感性，所以 Love is Destructive 的现象在女性中更为常见。
本话中律子在 TERMINAL DOGMA 按下 MAGI 自爆按钮而被 CASPER 否决的情节中，用了一点手法。律子在发现 CASPER 选择了元渡而背叛了自己的女儿时，元渡说了一句话，但只是画面上他的嘴在动而没有任何台词，之后律子说了句"骗子"就被击毙了。这给观众留下了更多的谜和悬念。有趣的是，在国产电视剧《永不瞑目》最后一集也用了相同的手法：在火车站肖童发现了欧阳兰兰等人，他一边冲上台阶追欧阳兰兰，一边喊了一句话，此时同样是只有嘴在动而没有台词，接着怀着肖童的孩子的欧阳兰兰开枪击毙了肖童。与 EVA 的手法何其相似！不知是否巧合。/



EPISODE 26 {ma go ko lo o、君 ni}（真心对你）
\# 53 34：26（GEO FRONT）
KOUZOU：使徒所拥有的生命果实与人类所拥有的智慧果实，得到这二者的 EVA 初号机将成为与神同等地位的存在。
/参见 # 15、# 20、# 39。在 35:36 出现的场景，其实是对女

性躯体的隐喻（不要骂我变态啊，实际就是这样嘛）。因为人类补完计划，就是让所有人回归母体——LILITH，这一段即暗示着这一过程的开始。真治说："总以为到了这里会发生什么特别的事，但只是发现一些理所当然的事而已"表明了补完开始（或曰重生）前真治对人生的价值和意义的怀疑。/



#54 38:56

MISATO：或许我是为了确认自己在这里才做这种事。

ASUKA：你是笨蛋啊？只不过是和寂寞的大人彼此安慰而已。

RITSUKO：就算只有身体，只要有人需要。

MISATO：有一种被追求的感觉就会觉得很高兴。

ASUKA：这样只不过是简单地以为自己有价值而已。

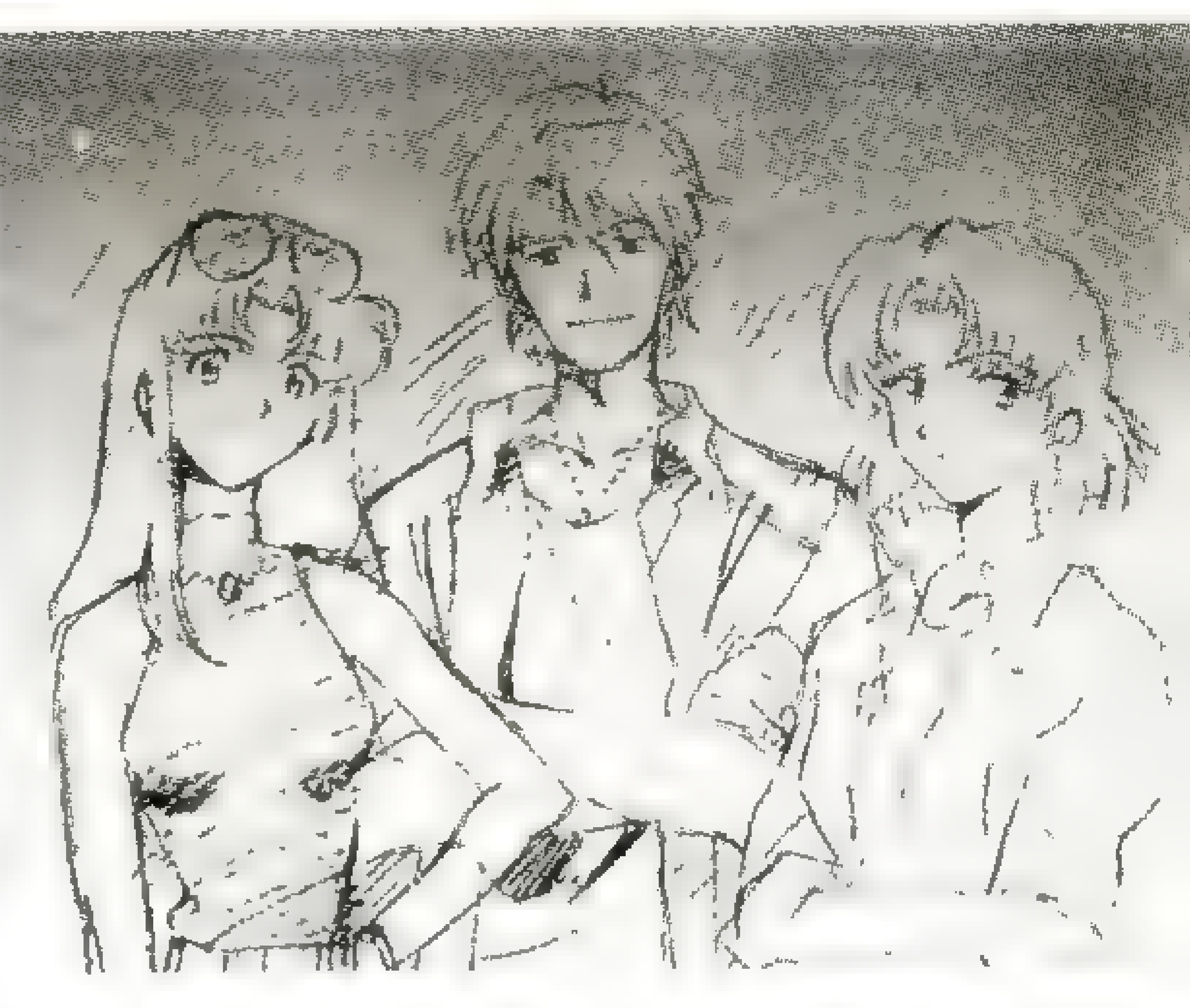
SHINJI：在做这种事的人是美里吗？

MISATO：没错，这也是我，是互相溶合的心，这是真治所不了解的我。真正的事实常会伴随着相当的痛苦，你得忍耐才行。

/根据TV版对话的解释，每个人都有内在的自我和外在的自我双重人格。被他人了解、认识的多半是表演出来给别人看的外在自我。而内在的我，或"真我"、"本我"，是受A.T.Field保护而不为人所了解的。如果非要去探究他人的"真我"（打破A.T.Field）的话，有时会发现真正的他人与自己所想象、所了解的有很大不同，而使自己的感情受到伤害，同时也会使被探究的人受到伤害。因此有时候还是满足于停留在虚幻的怀念和幻想中比较好。参见#18，#19，#22，#42，#45，#49。

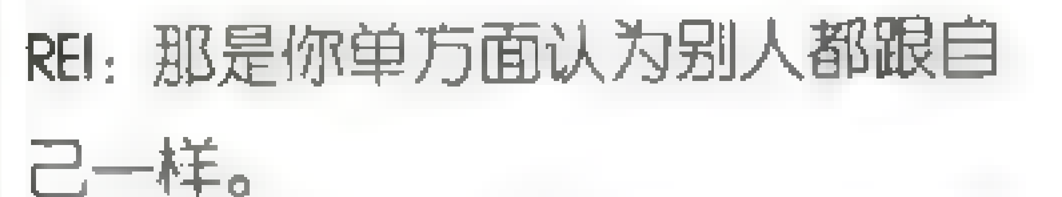
一个人的认识能力越高，看问题、对客观认识越全面，对自己的认识越深入，就越能发现现实世界的不合理。"真正的真实常会伴随着相当的痛苦"。如果这种人不能同现实妥协的话，常会感到愤恨或绝望。所以，有时候要故意让自己麻木一些，也可以说让自己变得没心没肺，以逃避这种痛苦，所谓"难得糊涂"，或曰

“无知即幸福”。君不见，所有的傻子都很快乐吗？参见＃27，＃47/



＃55 43:36

SHINJI：谁都无法了解我，你什么都不了解，我以为这里没有任何讨厌的事，是最平静无虑的世界。



REI：那是你单方面认为别人都跟自己一样。

SHINJI：你背叛我，背叛了我的感觉。

REI：一开始就是你自己搞错了，那是你单方面的想法。

SHINJI：大家都不要我了，所以大家都去死吧。

REI：那你的手是用来做什么的呢？

SHINJI：就算没有我，大家也还是一样，什么都不会改变，所以大家都去死吧！

REI：但你的心是为何而生的呢？

SHINJI：我不在反而会比较好，所以我也去死吧！

REI：那你为何会在这里？

SHINJI：我可以待在这里吗？【无言】/参见＃28，＃36，＃48，＃51，＃59/

＃56 47:01

GENDOU：我在他身边，只会伤害到真治自己，所以什么都不要做比较好。

YUI：你怕真治吧？

GENDOU：我不敢相信我会被人所爱，我没有那种资格。

KAWORU：你只是逃避而已，在自己受到伤害之前，先封闭了自己。

YUI：在人与人之间有着眼睛看不见的东西。

REI：因为害怕，所以只能关闭自己的心。

/元渡的第一句话，又表明了他的“箭猪的困境”。因为怕自己伤害别人，同时也怕别人会背叛自己，所以会选择逃避，把自己的世界封闭起来，使外界无法伤害到自己。真治讨厌自己，元渡不相信自己会被爱，真是有其父必有其子。参见＃7，＃9/

＃57 52:12

SHINJI：喂，梦是什么？［觉得舒服吗？］不知道，我不太清楚现实。

REI：你无法分辨出现实与真实的区别吧？

SHINJI：我不知道幸福在哪里。

REI：你只能在梦中找到幸福吧？

SHINJI：所以这不是现实，而是没有任何人的世界。

REI：对……是梦。

SHINJI：所以我不在这里。

REI：你改变事实当作对现实的报复吧？

SHINJI：这样不行吗？

REI：你躲在虚构的世界中不敢面对现实的世界。

SHINJI：我编织自己的梦不行吗？

REI：那并不是梦，而是对现实的补偿。

SHINJI：那我的梦在哪里呢？

REI：就在现实的继续。

SHINJI：我的现实又在哪里呢？

REI：就在梦的结束。

/ 这一段出现的背景画面有一处很有意思，仿佛是什么媒体［很象是网上］在表达对庵野的不满。/

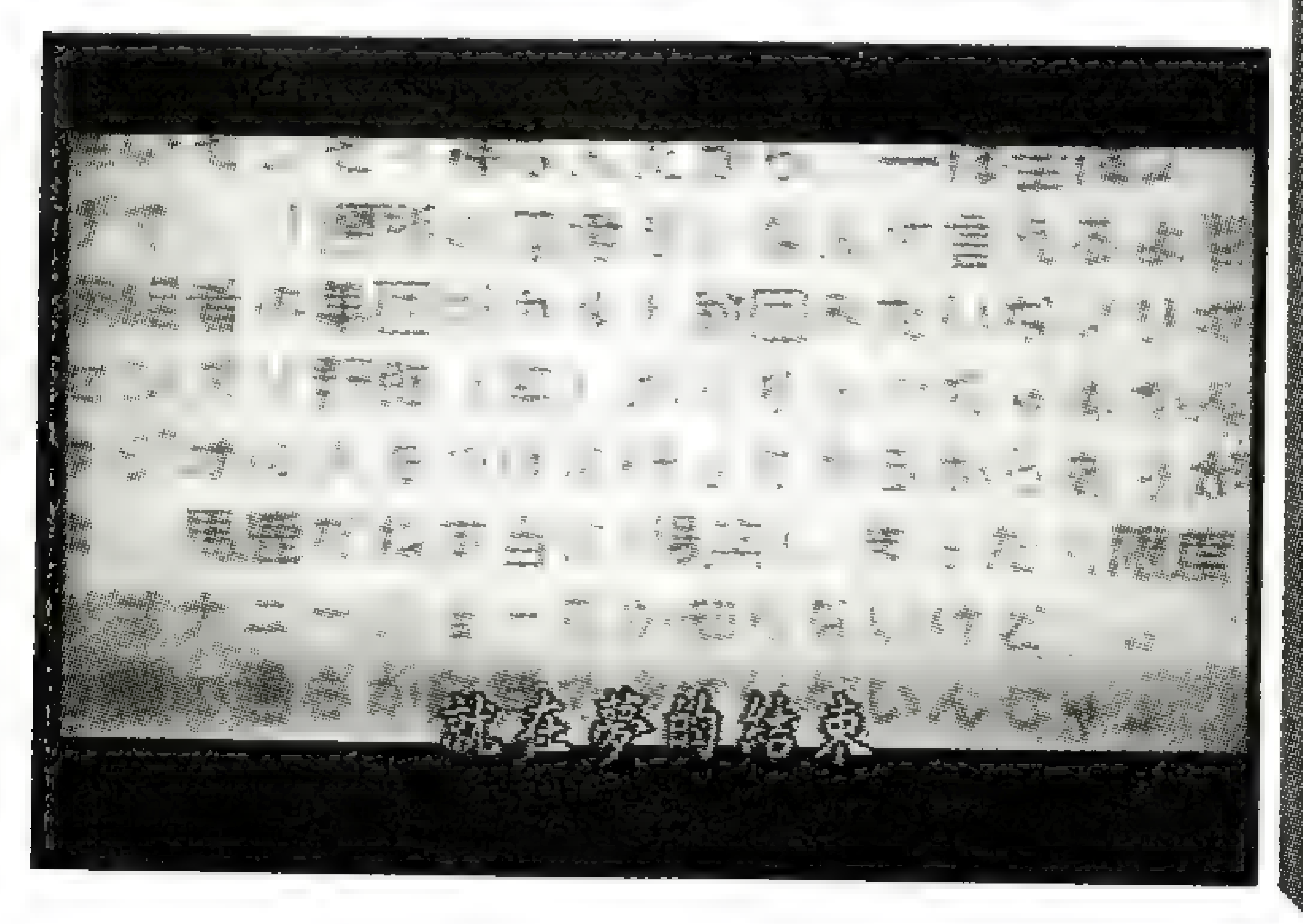
#58 55:54

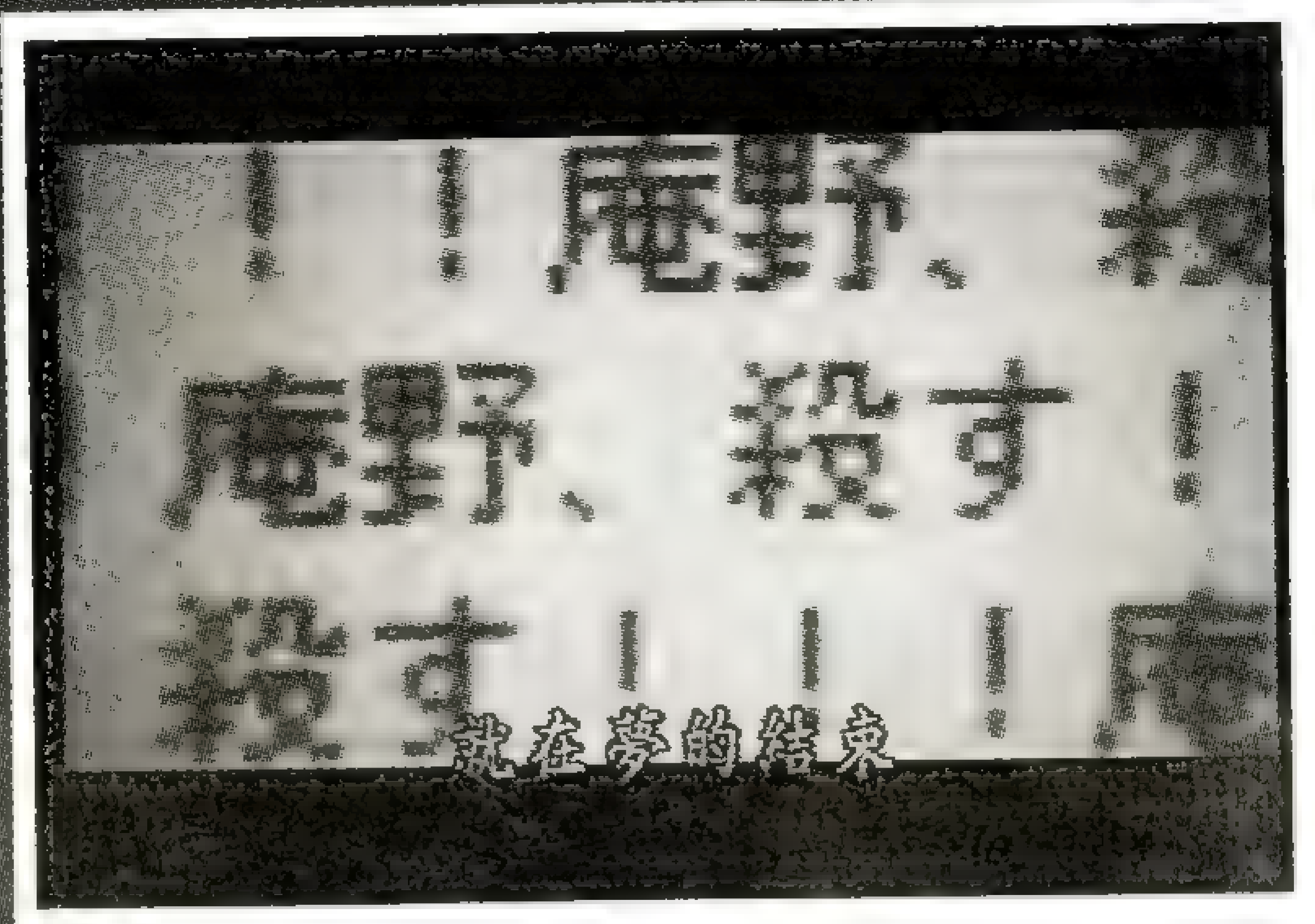
SHINJI：在那里只有我讨厌的事情，所以我早就想过，若是能远离那里就好了。但是逃避也不是件好事，因为没有我和没有任何人是一样的。可是在我心中的你们是什么呢？

REI：是希望。人们或许能够互相理解。

KAWORU：也可以说是伴随着喜欢。

SHINJI：但那只不过是表面而已，是自己单方面的想法。就象祈祷一样，不会一直继续下去的，总有一天会被背叛的。我曾经失去过，但我想再看一次，因为我觉得当时的心情是





真实的。

/这段台词表明，与补完后没有任何人、封闭的世界相比，真治还是喜欢补完之前的世界，因为那个世界虽然有痛苦，但却是真实的。这从一个侧面说明了意义存在于过程的道理。叔本华认为，人的意志来源于盲目的生命冲动，这种冲动造成了个体的欲望，当这种欲望得不到满足时，人就会感到痛苦；而当欲望被满足时，人又会觉得无聊。因此欲望的结果是虚无，人生总是在痛苦与无聊中徘徊。这种理论乍一看很有道理，但其实它忽视了在过程中的意义。人在追求结果的过程中所得到的满足感和充实感，比得到结果本身更加重要。有时过程虽然是痛苦的，但它能给人带来真实的存在感，并在日后成为值得回味的记忆。参见＃52/

＃59 58:03

KAWORU：在真实所不知道的地方，梦想就在现实之中；

REI：而真实就在自己心中；

KAWORU：因为别人的心创造出自己的形态；

REI：而你残存的印象勾画出他人心的形态；创造印象的力量，幻画出我们的未来。

KAWORU：但是人们不补足自身就什么也不会有改变。

REI：所以你得去做，才能取回你的力量。即使自己不说，也会被卷入他人的是非中。如果能用自己的心去创造出自己的形象，就能回归到任何人的心中。

/因为真实只存在于自己心中，所以如果自己不改变，就什么都不会改变。EVA 的补完到此为止，让我们把

其心理学意义的线索整理一下：

由于 A.T.Field 的存在，人与人无法真正理解和沟通，并且由于真我和外在之我的差别，造成了人与人之间的误解，也就产生了背叛和痛苦。因为无法与现实妥协，又害怕这种痛苦，人会选择逃避，会封闭自己的心灵。在这种情况下，世界是灰暗狭窄的。但任何人的世界观都不会是一成不变的唯一可能，如果不改变自己心中的真实，就会一直封闭下去，自己周围的世界也就不会有任何改变。因此，不受束缚的心灵的自由，才是真正的自由。这条线主要包括 # 8，# 28，# 30，# 31，# 32，# 36，# 41，# 44，# 48，# 49，# 50，# 51，# 59。

人生的价值，幸福的含义，都应靠自己寻找，不能依赖别人。因为，他人的称赞和肯定对一个人来说虽然是必不可少的，但由它们支撑的幸福并不牢固。真正的幸福，应该在自己的内心寻找；自己的价值，应该由自己来肯定。这条线主要包括 # 13，# 17，# 18，# 19，# 22，# 24，# 30，# 37，# 41，# 45，# 46，# 47，# 49，# 50。

那么具体来说，又应该怎么做呢？让我用尼采的观点来做为 EVA 台词解析的结束：

一个真诚的人应该不苟且，在失去时应感到痛苦；他诚实不装假，不装作有信仰，不制造信仰，敢于承担暂时没有信仰的状态；他在沙漠中跋涉，承担生命的无意义；他从非道德出发，肯定生命，肯定现实世界。

最后，我再加上几句我的观点，算是建议吧：

1）不要追求自己不需要的东西（这句话其实是《基督山伯爵》里的）

2）不要订立超出自己能力范围的目标

3）世上并不存在绝对的痛苦或快乐，只有一种状态与另一种状态的比较！





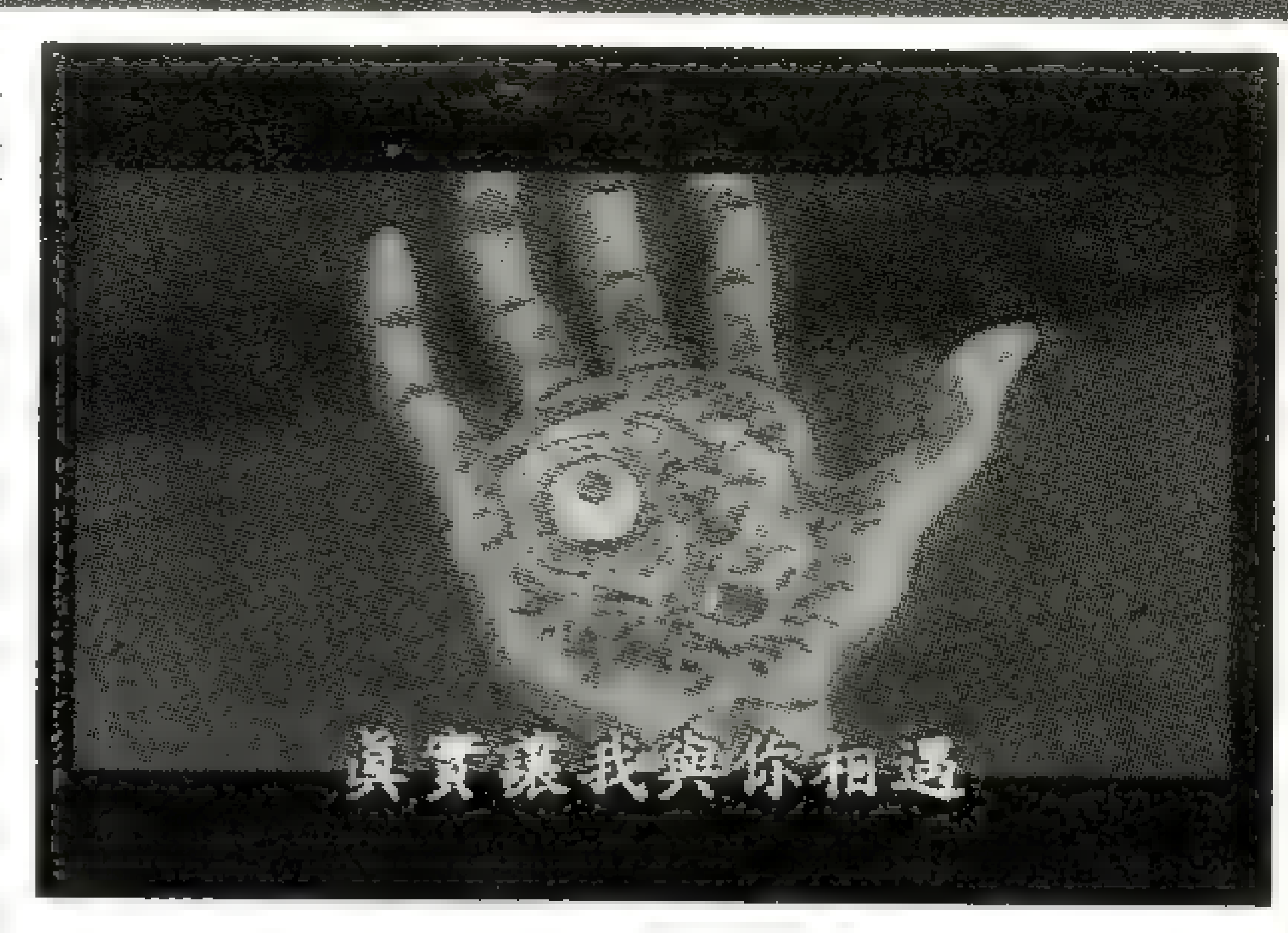
DEATH 中并没有什么特别的对话，大多数都已经在 TV 版中出现过。但 DEATH 篇中的一些附加镜头（TV 版中未出现的镜头）却引发了更多的谜，现将其列出供同好探讨。

1)在 DEATH 片头一段摄于公元 2000 年 8 月 15 日 UN 南极基地（Aug. 15, 2000, 09: 31 REC., UN Underground Base 02）的录象中，背景有音量很小的对话，如果将音量调大可以听到说话的人有基路，人类补完委员会，碇元渡等，谈话内容涉及 ADAM，这之后就发生了第二次冲击。这段对话应该很重要，但限于本人的日文听力尚不能完全理解，望同好中的日文高手将其翻译出来，相信对于理解 EVA 的剧情将会有较大帮助。

2) DEATH 篇打出正式 TITLE：EVANGELION：DEATH 之前，出现了一系列黑底白字的时间，从这些时间推断，在真治杀死薰之前 18 个月，真治、明日香、丽、薰就已经是同学了，并且一同在第二新东京市第三中学练习弦乐四重奏，这如何解释？

3)后半部有关加持的片段中有一只手的特写，手心有 ADAM 胚胎的痕

迹。一般认为这是元渡的手，对于手心的ADAM，一种说法是ADAM被移植到丽的体内，人类补完前元渡将右手伸入丽的身体，结果被ADAM灼伤而留下了痕迹。另一种说法是ADAM胚胎被加持带来后，以某种生物技术植入元渡右手，元渡将手伸入丽的体内即为了让ADAM与丽的LILITH灵魂接触以引发第三次冲击。我本来认为第二种说法十分荒谬，但后来注意到剧场版AIR中的那段情节里，元渡的右手并不是由于灼伤或其他什么原因缩回，而是直接断在了丽的体内，这样看来，第二种说法就非常合理和可信了，不知众同好以为如何。



4) 赤木直子掐死一人目的丽时，比TV版多了一个镜头，就是丽的双眸的特写，其中出现了薰的倒影，这应如何解释呢？联想到AIR里人类补完时，每个人死之前面前出现的都是自己最向往的人，那么在这里又意味着丽与薰有什么特殊联系呢？

最后谈几点对EVA的评价的问题。自从EVA在国内登陆以来，关于它到底只是由于商业炒作而获得成功的垃圾还是经典的论战就一直没有停止过。依我之





见，EVA 绝对应该算是动画史上的经典。迄今为止，还没有一部动画象 EVA 一样表达了如此深刻的内涵，对人类内心和人性进行了如此真实、细致的描绘。有人说，对人性、对社会、对战争，以及对正义、善恶等的分析刻画，在别的动漫也有啊，比如高达，比如银英，比如幽游白书、铳梦等等。但是，就我所了解的动画中，以人的心理成长与社会的关系为主线并且以较为直接和写实的手法进行了深入描写的就只有 EVA 而已。EVA 表达的是一种深入人类内心和灵魂的细腻的感觉，不同于以往一些动漫作品中对战争、善恶、人生等问题的粗浅讨论。它对人性的解放的思考，对科学、战争的意义的思考，比许多 SF 动漫中虚假的表面的正义与伟大更令人深思和反省。只有细腻的观众才能理解 EVA，才能与 EVA 同调（共鸣），也才能喜爱 EVA。也许有的人只有听到《银英》中"我的征途是星辰大海"之类"豪迈有气魄"的话才觉得高兴，那我只能说，EVA 不是为你准备的，EVA 也不是你所能理解的，所以你也无需对 EVA 咬牙切齿；同样，EVA 的 FANS 也没必要非要去纠正他们对



EVA 的认识，或是对 GUNDAM、银英说三道四；有些东西是有些人一辈子也无法理解的。

王小波先生在其杂文《我对国产片的看法》中有这样一段话："莫泊桑曾说，提笔为文，就想到了读者。有些读者说：请让我笑吧。有些读者说：请让我哭吧。有些读者说：请让我感动吧……在中国，有些读者会说：请让我们受教育吧。我举这个例子，当然是想用莫泊桑和读者，来比喻影视编导和观众。敏感的读者肯定能发现其中的可笑之处：作品培养了观众的口味，观众的口味再来影响作者，像这样颠过来、倒过去，肯定是很没劲。特别是，假如编导不妥当，就会使观众不妥当；观众又要求编导不妥当，这样下去大家都越来越不妥当。作为前辈大师，莫泊桑当然知道这是个陷阱，所以他不往里面跳。他说：只有少数出类拔萃的读者才会要求，请凭着你的本心，写出真正好的东西来。他就为这些读者而写。"转抄这段话是因为，有些人看了 EVA 之后说庵野是在玩弄观众，"背叛和欺骗了我的感情！"（笑）但是，庵野正是莫泊桑一类的作者，他不媚俗，不理会观众的要求，只是力争表达自己的理念。真正经典的艺术作品从来都不会被大多数人理解的。

还有些人说，EVA 的世界太灰暗，太悲伤，但是，难道只有皆大欢喜的作品才有价值吗？而且，EVA 剧场版的结局，是所有人都在一起



没有障碍地生存的绝对大团圆结局啊，其TV版的结局，也是真治打破了自己封闭的世界，找到人生意义的结局，如此积极向上的主题难道还能说是颓废灰暗吗？EVA后半部比较悲伤沉重是没错，但它在刻画人性和表达心理学含义方面的意义和价值，与具体情节并没有直接联系。难道我们所谓的动漫迷们就只能从喜剧、闹剧甚至BL、GL、变态剧中找到乐趣而不会欣赏悲剧吗？

EVA的价值，我认为还体现在以下几个方面：

1）EVA为观众提供了多种研究和想象的平台。喜欢神学和宗教的人可以去研究考证EVA的情节与天使学、死海文书的联系，喜欢音乐的人可以研究考证各BGM的意义和出处，喜欢心理学的可以去研究EVA的心理分析，哲学意义，喜欢军事、生物科技和电脑的也都可以在EVA中找到大量研究素材。其内涵之丰富，是前所未有的。

2）一部出色的动画以及影视作品获得成功，还可能因为它所创造的独特氛围以及它给观众带来的震撼和独特感受。EVA就是这样一部作品。它的角色、情节、配乐，总之就是EVA所营造出来的世界给观众的印象是在沉重、悲哀中带有一丝重生的喜悦，这种感觉是难以磨灭，无可替代的，相信很多EVA FANS都会有这种感受吧。在我的人生经历中，曾有两部艺术作品影响过我的世界观和人生观，一部是PINK FLOYD的《THE WALL》，还有一部就是EVA。

3）有人说，EVA里提到的人性、人与



社会的矛盾、恋父、恋母等每个人身上都有，不是什么新鲜玩意儿，所以EVA没有价值。这种逻辑很没有道理。难道表现了有普遍意义的现象就没有价值了吗？一部作品反映了人类内心广泛存在的矛盾和问题，不正好说明了它的伟大吗？而且，EVA是在动画史上第一次在镜头的角度、切换和剪辑，音乐的安排和标题、文字的处理上使用了各种前卫



衣无缝和交代清楚有很大难度。而且不要忘记，EVA 是一边播出一边制作的，在这种情况下，如果还认为 EVA 的具体情节结构和逻辑关系一定是严密完整的，并在这种前提下去考证其中的各种悬念和谜题并得出各种令人啼笑皆非的结论，未免显得幼稚可笑。因此，EVA FANS 中的"情节考证癖"们也应该适可而止，再这样下去的话，不免授人以柄，贻笑大方。

和试验性手法，甚至包括电影手法表达了这种意念的作品，仅仅是这个"第一次"就足以肯定 EVA 的价值。

4）由于独特的机械设定，EVA 中的战斗大多是近身肉搏，因而比 TransFormers、GUNDAM 等其它表现机器人战争的动画中激光、粒子武器漫天乱飞，却一个也击落不了的场面真实得多。这些动画的战斗可能可以给人一种"热血沸腾"的感受，而 EVA 的搏斗则真正使人"胆战心惊"（如对 12、13、14 使徒的战斗），这种感觉更贴近真实战争带给人的感受。因此从表现战争这一点来说，EVA 也有无法否定的价值。

不可否认，EVA 也存在着一些缺点。比如情节上的交代不清。毕竟 EVA 只有 26 话，发挥空间很小，要想把如此宏大的情节构架编排得天

对 EVA 的分析和观点到此为止，需要说明的是，本人虽粗通日文（三级水平），但远未达到能完全听懂 EVA 对话的程度，因此本文的解析多数仍以字幕中的翻译为准。但是，从一些地方可以看出，可能由于 EVA 的台词本身很难理解，这个翻译并不十分准确，这也是造成 EVA 很难懂的原因之一。所以本文解析可能也有纰漏或牵强之处，读者有何见教，欢迎来信讨论：ZLD@public2.east.net.cn。另外，本文一些观点参考了 EVA 研究站（http://jediliao.yeah.net）的一些内容，在此表示感谢。

AYANAMI-REI

FIRST CHILD

DESIGNATED-PILOT-EVA-00



动画片尾Staff列表赏析

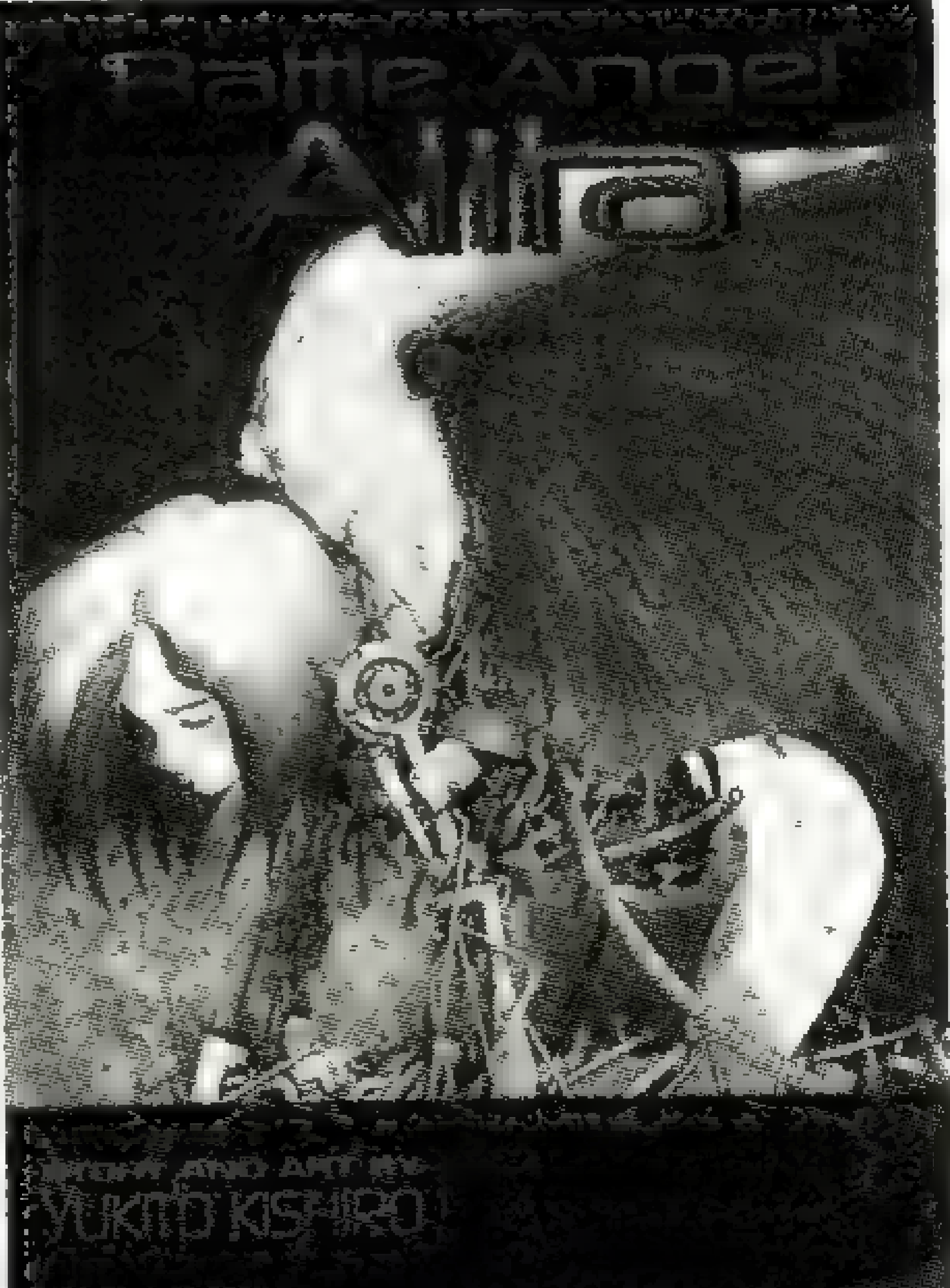
“电影将要散场，灯光慢慢变亮……”，根据大家看电影的习惯，当片尾曲响起，电影院内的灯光就会开始大放光明，观众们站起身来拍拍屁股往门外走……

听起来很合理啊，有什么不对吗？当然！如果看动画作品时，错过了片尾的制作群列表，那损失可就大了！原因是这样的：好莱坞优秀的电影从业人员或者是演员人才多如过江之鲫，除了几个大牌明星或是导演、制片之外，大概不太容易在片尾的制作群列表中看到重复的人出现。套句米兰·昆德拉先生的名言：“只发生过一次的事情等于没有发生过”。好莱坞电影的工作人员重复率太低，除了有名的大明星、大导演或制片以外，一般人对这个庞大的从业人员集合很难能有整体性的认识。但是日本动画就不一样了，要“认识”这些动画工作者很是容易，由于资金、技术以及人力远不如美国（还有一个更有趣的原因：天气比美国烂太多，对出外景极其不利），所以发展出独特的动画产业。由于整个规模远小于电影的制作，所以在各部作品中制作人员的重复率就很高，这对于要分析各个动画导演、作画、美术、各种设定、乃至于声优的演出风格流派，有极大的帮助；同时也能让观众们熟悉各个演出家的惯用“语言”，有助于进一步理解制作者的意图，作品的内涵，以及制作的技术等等。换言之，由于日本动画的产业规模小，通过片尾制作人员以及声优名单，观众和制作群之间可以有（相较于电影）更亲密的互动与交流。

话说在过去没有录像机、没有动画专门杂志、没有设定资料集和周边产品的时代，日本的前辈动画迷在观赏电视或是电影的动画作品时，必定人手一本笔记本，记录作品的放映时间（年月日时分）、作品正副标题，故事大纲更是不用说了，到了片尾时，更是死命地记下所有重要的制作群以及声优名单，此乃作品研究所不可或缺的重要资料。活在现代的

我们则幸运得多，有录像机可以重复播放，有各种参考书籍可以省去我们作笔记的力气，所以大家可以更轻松地研究各个领域的制作者的风格及其演变，因此千万不要片尾曲一出来就开灯走人(小心我关门放狗!)，有点耐性，把 Staff 名单看完吧！尤其有些监督喜欢耍酷的，常常会在片尾曲播放中或结束后再追加一小段剧情，要是太心急先离开的话，岂不是没把片子看完整！(例如宫崎骏就颇好此道)再说在片子结束后，在片尾曲的乐声中反刍一下剧情，沉浸一下余韵，此乃观赏影片之一大乐趣……

不过话说回来，片尾 Staff 列表也不是人人看得懂，因为它毕竟牵涉到了一些动画制作的专用术语，本文的目的就在于将这些术语的意义稍作解释，让同好们能够无困难地阅读吸收 Staff 表中所传达的讯息。以下资料部分参考由 ASPECT 出版的“SF アニメがおもしろい”(科幻动画真有趣)一书。顺便也推荐几位著名制作者给大家认识认识(当然因为限于篇幅，没有提到的并不就是不好哦，所提到的演出家，都是以笔者个人喜好来选择的，万一有读者大爷们喜欢的名家没有被提到，就请多多包涵啦！声优即配音员，在日本方面被像偶像般地大力炒作，中国对声优也比往日重视许多，本文将不在此多加著墨)。



·制作

出资厂商或是其负责人的名字，跟影片实际制作关系不大，但是由于出钱的人是老大，所以对作品的方向以及人事权有相当大的影响力。如 BANDAI、Sunrise(山浦荣二)、角川书店(角川春树，后来涉入毒品案，改由角川历彦执掌)，德间书店(德间康快)。在这里顺便一提，另外还有一个“制作”，有时候写为“Animation 制作”，指的是实际负责作业的公司或工作室，和出钱的金主“制作”不同，请参看“动画”项。

·プロデューサー(制片 Producer)

是负责联系资方、制作现

场、广告、院线配给等各方面综合性事物的人，虽然不在技术面直接和影片制作有关，但是担负了协调各方的重责大任。如宫崎骏与高畑熏会互相为对方的作品担任制片人。

·原作或原案

如果是改编自小说或是漫画的作品自然就是指其原作者；若非改编作品则以提出企划构想者为“原案”，有时候也直接叫“原作”，如GAINAX公司为“新世纪EVANGELION”之原作，虽然本片



为原创动画故事，并非改编自小说或漫画（本作的漫画是与动画平行，同时制作的作品，并非动画改编自此漫画。）

·脚本

编写剧本者，通常必须经过与监督的沟通后（监督这个幕后最大黑手容后再叙），按照其大方向把细部的台词以及舞台指示详细地写出来，作为整部影片演出的依据。著名的脚本家如长年与押井守合作的伊藤和典（机动警察）、老牌的五武冬史（机动武斗传），有些监督也常兼写脚本，可以更正确地表现自己的想法，如“机动战士”的富野由悠季监督常以“斧谷稔”的笔名写剧本。如果是电视版或OVA版的作品，有时还会有“系列构成”这号人物，可以说是脚本的总指挥，是监督以外对作品走向最具影响力的人。

·演出

可以说是监督的第一号助手，工作当然也就十分吃重。经常是监督下达（无理要求）演出原则指示，实际制作时却是担任演出者倒霉，得用尽办法达到监督要求的效果。许多名监督事实上是先由演出作起，例如押井守刚出道时即是担任“科学小飞侠”第二部的演出。另外如果是长篇的电视版或OVA作品，单集演出事实上就跟该集的监督差不多，不过当然是得受制于大老板“总监督”，笔者最欣赏的一位演出是Z高达与ZZ高达中的关田修。也有些作品不设演出，监督一手包办。（请注意：这里“演出”有两个意思，第一个是这个助监督的“职位”，另外一个是中文所指的“将剧本文字转化为画面的作业”，读者们可别搞混了。）

·绘コンテ（分镜，Continuity Script或称Story Board）

将脚本"视觉化"，以粗略的草图指示画面配置、人物走位、镜头移动，并且要注明人物台词、效果音、监督要求的演出效果等等，最常见的是由监督或演出自行担任。画分镜表的名人例如"机动战士"的富野由悠季监督，乃是号称"完成分镜表破千"的多产分镜家。

・レイアウト(画面构成 Layout)

根据分镜表的画面与指示，画出所需的画面构图。一般而言，分镜只是草图(某些人，如宫崎骏和川尻善昭的分镜表除外，其精细程度可以直接拿来作为 Layout 用)，能不能把分镜表所要求的效果在作品中表现出来，画面构成是关键性的一步，真正在作品中所呈现出来的画面，在这个步骤就差不多完全确立了。画 Layout 的人，经常就是监督、作监、分镜、美术这些人兼任。

・キャラクター　デザイン(角色设定 Character Design)

设计人物造型、发型、服装、表情、动作等，一般动画迷口中的"画风"跟这有很大的关系，通常是专业的绘画高手出任。如大师级安彦良和(机动战士)，美形著称的美树本晴彦(超时空要塞)，女性角色王牌高田明美(相聚一刻)等。

・メカニックデザイン(机械设定 Mechanic Design)



载具，战争片或科幻片中的战舰、飞机、机器人、太空船等造型设计，可以很烂也可以很写实，视作品性格而定。这里的例子，非举不可的是大河原邦男(很多人一看到这个名字就想破口大骂，不过他在这个业界所造成的影响，不论正反面，绝对没有人能够比得上。其参与设计的作品不计其数，以初代高达以及装甲骑兵为其代表作)，笔者个人最欣赏的是出渊裕(高达 0080、逆袭的夏亚、机动警察、近作为饿沙罗鬼)，近年来大红大紫的写实派(高达 0083、V 高达、高达 W OVA 版)，还有一个非提不可的是怪杰永野护(重战机 L—Gain、五星物语、Brain Powerd)。

・美术设定与美术监督

作品所上演的舞台背景的设计工作。街道、风景、建筑物等的设计，是表现作品的"世界观"中重要的一环。有时候美术设定亦会兼任美术监督，统一并控制背景作画群所画出来的背景图片

（提醒一下，现在这种赛璐璐动画是由不动的背景与会动的人物或机械等等叠合起来，会动的部分画在透明的赛璐璐胶片上，没被人物遮住的部分背景就会露出来）的画风与品质。著名的美术人才有：多部高达作品的池田繁美，机动警察的小仓宏昌，攻壳机动队的渡部隆等。

·作画监督

作品中会动的部分都归他管，要负责检查原画师所画出来的人物造型是否统一，表情动作是否正确，是否有达到脚本与分镜所要求的效果。名作监有北爪宏幸（"逆袭的夏亚"），黄濑和哉（"机动警察"），以及已故的近藤喜文（宫崎骏的不少作品由他任作监）。

·特技监督

这并不是每部片子都有的职务，而是在战争片、动作片中比较需要一些特技动作或画面时，比较讲究的就会特别请人来负责这个部分，一般而言是由作画监督负责。要特别分出这个职位来，当然是为了向两位在动画演出技巧上有极特殊贡献，被称为天才动画人的金田伊功以及板野一郎。



·音乐

作品配乐的作曲工作，这个通常得找科班出身的音乐家或乐手。和写作纯音乐不同的是，必须考虑作品风格、剧情步调、对白与效果音的配合（马虎一点的也可能不管这些啦……比如有的就拿现成的音乐来配，如"银河英雄传说"，使用了大量马勒的交响曲）。动画音乐的风格涵盖极广，有古典、流行乐、爵士、重摇滚……著名的动画音乐作曲家有古典派的菅野よう子（Macross Plus、Brain Powerd）、热血派的田中公平（GunBuster、机动武斗传）、擅长押井守监督的老搭档的川井宪次（机动警察Patlabor）等。

·音响监督

声优选角决定与配音演技指导，效果音监修，背景音乐选择，录音、混音时的总指挥，掌握所有跟"音"有关的事务，其角色不可谓不重！最有名的音响监督，当然就是负责宫崎骏大多数作品的斯波重治了，另外"银河英雄传说"的明田川进相信不少读者对他也有印象。

·摄影监督

其任务是领导摄影小组将作画完成的画片依照时间表（Time

Sheet）的指示将赛璐璐画片与背景叠合后，以摄影机逐格拍摄成影片，如果监督想搞些特殊光学或摄影效果，必定得找个手腕高明的摄影监督，例如经常和出崎统监督合作的高桥宏固，以及在"机动警察 Patlabor2"中大显身手，可惜英年早逝的高桥明彦。

上面这些就是动画制作中，除了监督（这个留待最后）之外的核心分子，即设定与各监督，也是在片尾 Staff 表中重复率最高的一群人，大家要特别注意！下面要介绍的，就是制作现场的第一线工作人员（说"杂鱼"太失礼……）了。这部分有些和作品风格没有直接的关系，不过还是介绍一下，让大家更了解动画制作的过程。

・原画

根据人物、机械等各设定稿，将 Layout 进一步描绘成最后要呈现出来的画面。原画师必须是比较经验丰富，技巧成熟的画家，原画师的优劣，会左右一部作品的品质，因此，在原画师列表中常常可以看到前面那些大头（设定啦，分镜啦，作画监督啦……）列名其中，而能担任原画师的，在经过一番磨练后，有的也能更上一层楼，担任设定或是作画监督等重责大任。

・动画

原画是基于分镜表与 Layout 所指定的画片，是类似漫画般"不连续"的画面，用以提示重要的动作或镜头移动。"动画"即是将原画之间的连续动作画面补起来，才能完成一个完整的动作。故在英文中动画师被称为"Inbetweener"或是"Assistant Animator"。如同原画师是作画监督的温床般，动画师则为原画师的摇篮。除了个人动画师外，也有集体的动画制作公司或工作室，最有名的当然就是"Production I.G."（前身为"龙之子"）及 GAINAX。由



于成本压力，也经常将动画制作部分包给台湾省、韩国及中国，但如此一来，虽然节省了成本，却使基层人才流失，经由动画→原画→作画监督一路走来、经过扎实磨练的动画家越来越少，这是日本动画界的隐忧。

・色彩设计或色指定

根据设定对作画时各部分所采用的颜色作详细的指定。

・仕上与仕上检查



“仕上”是加工之意，在动画制作中指的是涂颜色的工作。原画师与动画师是只画线条不上色的。“仕上检查”顾名思义，就是检查上色情况，是否与设定要求的效果吻合。

·背景

在美术监督的领导下，根据美术设定画出所需要的背景画片，由于是不会动的部分，张数远少于动画数量，相对地作画品质的要求也就更加精致。媒材方面，水彩、粉彩、电脑绘图都常用。

·特殊效果

雪、烟、火光、透过光、喷修等需要特殊处理的画面。从前因为做起来很麻烦而且成本高昂故使用量不会太大，近年来因为电脑绘图技术大幅提升以及成本下降，制作特效变得比较容易了，使得影片生色不少，不过有时也有用过头而令人觉得太过泛滥的问题。

·CG制作

这个不用多说了，CG就是电脑绘图（Computer Graphic），提醒一下，会用CG的并不一定就是3D(虽然是常识但是有这种观念的人好像不少，因为Game的关系吧?)

·摄影

即摄影监督手下的“杂鱼”……详见“摄影监督”部分。

·编集

摄影，冲片（日文称为“现象”，也会出现在Staff表中，不过我们不在此特别介绍）完成后，将各个Cut(动画的基本单位，指镜头连续动作范围内，包含镜头静止或连续平移旋转等的影片内容，当镜头有不连续的跳接时，跳接点即将影片分为跳接前后的两个Cut)的动画影片剪接成完整的动画作品。当然在这个阶段也可以作删除多余段落的工作。在这个阶段之后，完成事后录音（**アフレコ** After Recording），作品大致上就大功告成了！

·监督

也就是中文所说的“导演”，总揽所有大权，总管所有杂务之人。上面所谈到的制作面过程，监督全部都要管。制作前所有的计划与设定都必须经过监督参与或同意，制作进行中所有部门的进度都要在监督控管之下，制作完成后每一个环节都要经过监督检

查合格。被称为动画制作中的暴君，四面楚歌的战士！凭借着长年担任"杂鱼"所累积的经验与知识，在天时地利人和成立的条件下，终于登上了荣耀的监督宝座！以其独特的品味与风格，领导所有的 Staff 制作出属于自己的作品！当作品成功之际，就会在这个业界大放光芒，赢得喝彩与掌声！失败的话呢……成名的监督在此不多作介绍，希望各位在观赏动画影片时，将心中最高的敬意（或最大的不屑）留给各作品的监督吧！

下面是根据"机动新世纪高达 X"的高松信司监督的文章所写的，更详细的监督工作内容：

"关于监督这种工作，是随着制作公司，甚至随着不同的作品而有所不同。像"Gundam X"，高松信司监督就是从最初的企划案开始，对所有部分作检查，可说是作品的总负责人。当然，制作人和出资厂商的意见也要列入考量。大致上说来 Sunrise 这家公司是把这方面的事都交给监督全权负责的。

监督工作的流程大致如下：

1. 脚本的委托
2. 分镜表
3. 和"演出"的沟通会议
4. 影片剪辑时的合作监督
5. 配音时的合作监督
6. 录音，完成拷贝
7. 初号作品试映
8. 给电视台的完成品

首先，是向脚本家下委托，提示重点草案，说明意图，由脚本家扩充为完整脚本，中间当然会有来回两三次的修订，而形成决定稿。这段时间为期约一至二周。决定稿出来后，就要画分镜表了。一般有分：由监督亲自绘制，或是委托给专门的画分镜表的人两种情形，这段时间大概需两周到三周。

再来进入各话的分别作业：以 Sunrise 为例，电视版作品通常有四至五人担任"演出"职位，以循环轮流方式来工作。而监督就要和这些"演出"沟通，下达"这里要以这样风格去作"等的指示。

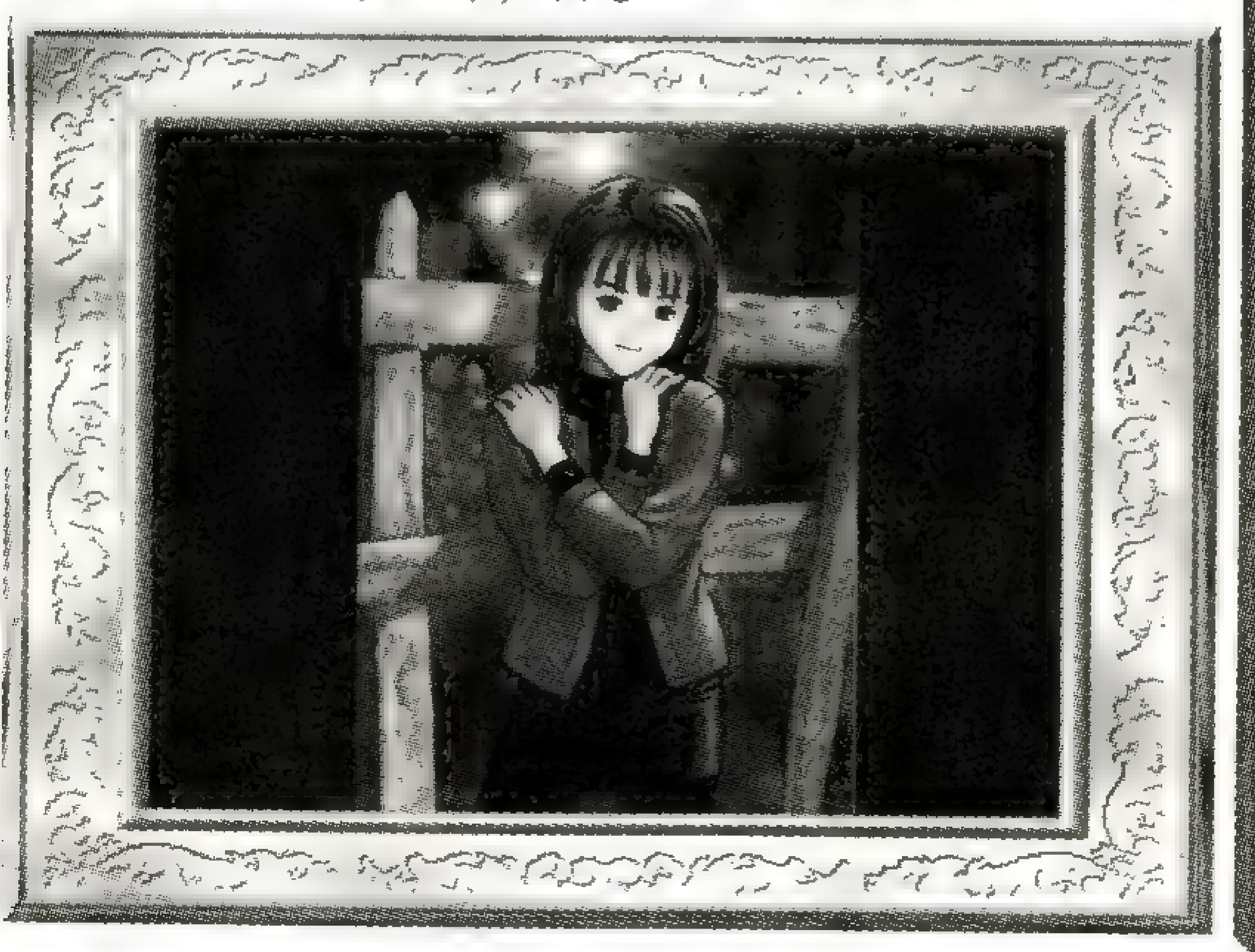


接下来是作画：由原画师画出原画，“演出”检查后如果一切OK，就再进入动画、上色、背景、摄影等工作。作画大概需要三至四周的时间。电视版动画每话约有300到350个cut，画片就约有3,500到5,000张。这些检查要由监督一个人包办是不可能的，所以要有四至五人的“演出”来分担演出工作。

影片作出来之后就要加以剪辑，使影片的长度符合这个番组的放映时间，此时监督就要和编辑师来共同监督这项工作。然后是配音，监督是从选择声优(配音员）的试音阶段就开始参与。和“录音监督”共同监督完成配音的工作后，再加上音乐和效果音，就可以完成拷贝了。接下来，当然是初号作品的试映。

总之，监督的工作就是：把作品的基础世界准备好，向制作群的各部分下达指示，对他们的工作加以检查。以“Gundam X”为例，影片的完成品是在放映前的两周内送到到电视台的，而现在电视台所放映的影片，其剧本可是三个月前就已经写好的。”

各位读者现在应该对“如何看片尾的Staff列表”有更进一步的了解了吧！同时也应该对动画制作的过程有了初步的认识。下次欣赏动画作品时，可别急着在片尾曲与Staff表一出来就急着离开了哦！如果是在电影院，也请鼓起勇气向院方建议：“**请把片尾曲放完再开灯**”！





口袋妖怪
风
潮





首次主流媒体注意到 Pocket Monster/ Pickachu(中文译名为"宠物小精灵";直译为"口袋妖怪"。以下简称为"PM")这东西的时候,是在 1997 年 12 月 16 日日本电视台播映这部卡通第 38 集"电脑战士波力刚"时,由于长时间的闪光画面造成上万儿童身体不适、数百人住院治疗的新闻事件!此事确实是个大新闻,并因此导致这部卡通暂时停止播放。

其实这部作品原本是一款发售在 Came Boy 上的游戏。而这款游戏软件的影响力之大如下:发售至今三年余,平均每个月销售 20 万款以上!且当宫崎骏的"魔法公主"(Mononoke 姬)创下百亿日币以上票房、"新世纪福音战士"(Neo Genesis Evangelion)剧场版号称有 300 亿日币经济效果(包括票房与周边产品收入)时,PM 已经创下了高达 4000 亿日币的经济规模!

而以销售数量来说,PM 不仅打破了过去日本 RPG 游戏软件"Dragon Quest Ⅲ(勇者斗恶龙)"的最高销售记录的 450 万,甚至已经突破了日本史上最畅销电视游戏机游戏"超级玛里奥"620 万的记录。连全日空航空公司也看上 PM 的超级魅力,试着把两架客机漆上 PM 的图案时,各地方政府居然竞相争取这两架客机飞航,导致全日空特别追加 PM 客机数量来满足各地需求,这些客机都成了旅客拍照留念的重要据点,当然班次满座率也是居高不下! 1998 年暑假第一部剧场版"妙兽的逆袭"(即第 151 只宠物小精灵)于日本上映,创下日币



42亿的票房；而第二部剧场版也在1999年暑假上档，也有日币33亿的票房，甚至1999年11月电影在美国上映也创下惊人成绩。这些事迹让我们不禁要问：它们到底是什么东东？为何魅力如此惊人？

PoKeMoN 的诞生

首先我们必须弄清楚Pocket Monster/PoKeMon/Pickachu三者之间究竟有何差异。

所谓"Pocket Monster"是故事中生存于假想世界里的可供培育的类似宠物之物。人们可收服各式PM并加以训练，它们会因训练、竞技而提升等级产生变化，而也有人以身为PM训练师为荣。PoKeMon正是"Pocket Monster"的日文简称，而常见到那只黄色会发电的动物(以老鼠为蓝图)称为"皮卡丘Pickachu"，是剧中主角收服的一种PM，只不过皮卡丘造型可爱又担任主角，成为目前最受欢迎的PM，也常被误认为就是代表"PM"。其实，Pickachu只是PM中的一种。

早在1989年4月，具有通信对战功能的Game Boy推出之际，许多游戏厂商就开始推出可以连线对战的Game Boy游戏软件，例如《俄罗斯方块》的对战版，而整个PoKeMoN的构想，也就是由那时开始。不过由于网络连线RPG游戏也才刚开始推出，许多细节尚不完备，制作群体还在努力研究整个概念，加上这群制作企画者本身分属数家公司，如任天堂公司横井军平先生（以企画Game&Watch以及Game Boy闻名）、Game Freak的田尻智先生、Creatures的石原恒和先生等，造成研发联系困难，而且开发期间厄运连连，其间发生了横井军平因车祸过世（1997年10月，享年56岁），还出现了不少如石原恒和被"Mother2"中途挖角的事件，因此整个计划足足发展七年才终于推出成品，那就是1996年2月27日发售的游戏卡《口袋妖怪·红/绿》。

PoKeMoN游戏机的功能除了



▲PM的各种周边商品，右下角即为全日空大受欢迎的口袋妖怪客机。





一般 RPG 的对战与练功（主要由 PM 来进行）外，玩家在游戏中胜过或抓到的 PM，可以被收入图鉴中当成收藏，随时调出来看资料——收集 150 只 PM（"神秘的第 151 只"呢？），而成为 Pocket Monster Master 就是游戏的最终目的。PM 图鉴中的资料不仅有 PM 的外貌与特技招数，还有身高体重，甚至可聆听其鸣叫的声音，可说是栩栩如生。而且随着 PM 等级的增长，它们也存在着进化的要素，可改变特性与长相，让玩家有玩养成游戏的成长喜悦，而且 PM 成长方式也相当多样化，游戏在这方面的自由发展度相当高。

本来这种培养怪兽的设计并不新奇，"女神转生"与"Dragon Quest V"以后也都有相似的系统，但 PoKeMoN 最大的不同处，在于"连线对战"功能：借由 Game Boy 的连接线，两个拥有 PoKeMoN 卡带的玩家，可以拿培养的 PM 互相交换资料，以及进行 PM 对战。这一点或许会让某些人想到，小时候到学校与同学交换弹球或书卡画册，并展示自己收藏的愉快往事。同样的，玩 PoKeMoN 的乐趣，不仅只在胜过游戏机的 AI（人工智能），这种与同伴交换收藏，以及比赛时的互相斗智，才是真正吸引儿童入迷的原因。不管是胜过了同伴的作战队伍，还是看自己的心血结晶流传到其他人手上，被他人视作珍宝时的那种成就感，对小孩子都是非常可贵（其实成人也是，只是成人的竞争较为残酷）。更何况通过交换动作得来的 PoKeMoN，得到的经验值是一般的 1.5 倍，等于是用这样的游戏规则设定来鼓励

玩者多多互相交流。这跟容易造成儿童自闭游戏的"宠物蛋"游戏机截然不同，PoKeMon鼓励孩童多多进行人际交往的活动。

而PoKeMoN一开始推出就有两款"红""绿"两色，内容完全相同，只是不同种PM出现的机率不同，PoKeMoN"红"中容易得到的PM，"绿"中就不容易得到，反之亦然。而且有部分PM甚至要经过交换后才能进化而得到，没有交换根本不可能收集，这使玩家有充足的积极动机与其他玩家交换PoKeMon，因此出现了许多新的"PoKeMon交际网"，经由彼此交换PoKeMoN而认识的朋友。从某些角度来说，PoKeMoN可以说是游戏史上最成功的网络游戏。

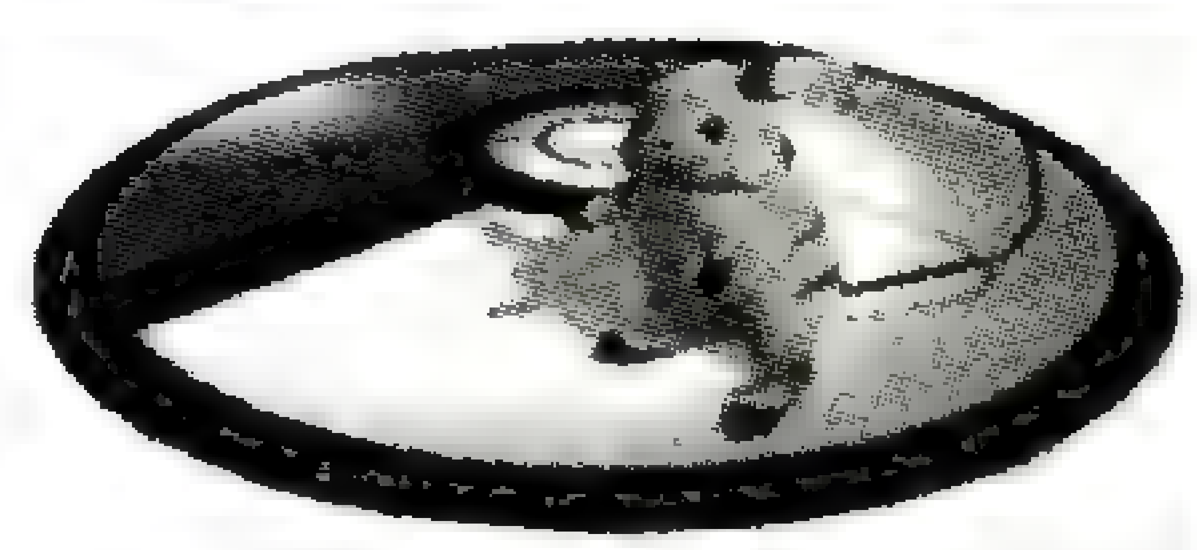
另外，PoKeMoN也与幼年专门漫画志GoroGoro Comic合作宣传活动，借由此杂志在幼儿园与小学低年级学生市场上的极高占有率，给小孩子们此游戏的相关印象，并于后来推出连载漫画。因此PoKeMoN在1996年2月刚推出时，本来3月春季的销售量也不过普通而已，似乎即将成为一款普通作品而消失。但在该年5月号的GoroGoro Comic上，却推出了"绝对找不到的第151只怪兽Mew，20名大赠送"的企划，没想到居然获得7万8千封回函，适时炒热了风潮。加上7月新版Game Boy发售，造成游戏软件与主机同时热卖，在小学生之间更变成抢手玩具，当相关周边也于10月开始销售后，从此PoKeMon步上高销量坦途。

1997年初为了纪念PoKeMoN游戏机热销100万款，任天堂以通信贩售方式发售《口袋妖怪·青》(GB)，仅变更PM的图像与地图，结果却接到61万6千款大量订单，还出现许多没抢到订单的抱怨事件。

也由于这庞大数量的商机，制作人之一的石原恒和先生与



GoroGoro Comic 的久保雅一先生，于97年4月成功推动了 PoKeMoN 的 TV 卡通化。GoroGoro Comic 以前所未有的参与热诚，加入 PoKeMoN TV 化的活动，并定期推出 TV 卡通内容猜谜有奖征答，很快就扩大了卡通动画的声势。而 TV 卡通化的成功，造成 PoKeMoN 风潮更加扩大，游戏机的销售量从每月总和 10 万部激升到突破 20 万部。但在当时，这股疯狂风潮让所有 Game 界的专家满地找眼镜——这种东西居然大卖?!



PoKeMoN 的魅力所在

对电视游戏机界来说，1996 年的最大新闻，就是 PS、SS 与 N64 三大游戏主机的争霸战。



↑连日本的歌坛红星酒井法子也被皮卡丘的魅力所折服了。

Game Boy 这种掌上型主机，在当时市场的激烈竞争下形同死亡，几乎没有人会正眼一瞧。毕竟这种低层次的机器，虽然能带着走，但是画面音效各方面的表现都相当差，又如何吸引大家购买?当然专家们对于此主机的游戏也是不屑一顾。

这时刚好也是恋爱模拟游戏软件开始发烧的时候，这类游戏的主要对象，正是当年创造任天堂红白游戏机与“超级玛里奥”风潮的那一代人。现在这批人已经上大学或进入社会，由于空闲时间不足，游戏的消费量开始减少，而且口味也越养越刁，这个层次的市场已经进入饱和状态，必须要符合成人喜好的游戏，如恋爱模拟游戏，才有可能获得这些人的注意。

但这类游戏对于小孩子来说，他们根本无法体会游戏的乐趣与卖点，根本不会消费这些现在被奉为主流的游戏类型。也就是说，这时的游戏界玩家群已经进入世代交替期，只不过业界人士还没有发觉这个事实而已。

况且就在 PoKeMoN 开始销售的同期，“宠物蛋”(Tamagochi)

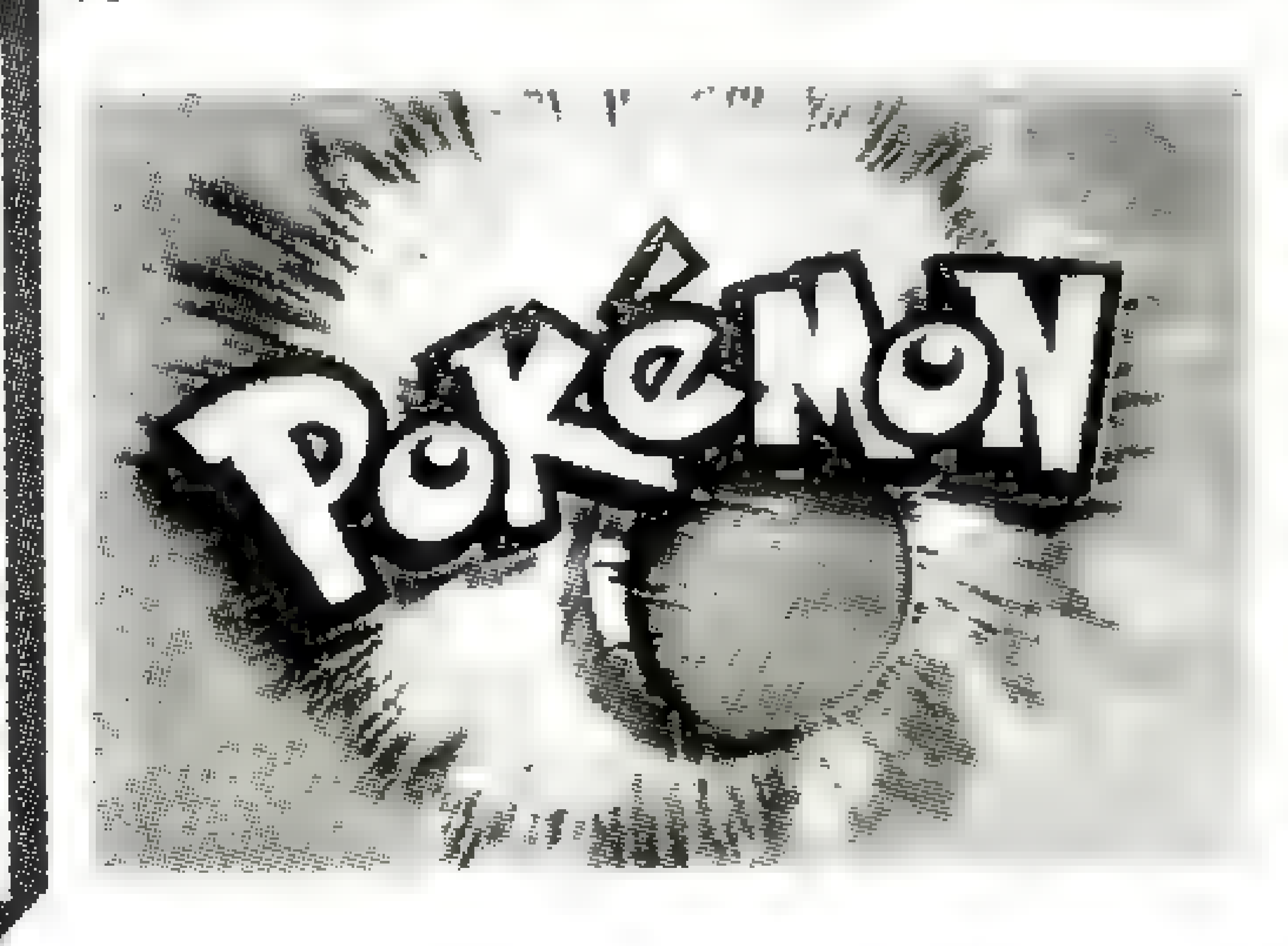


这种简单可爱的游戏机，正从小学生开始风行起来，并迅速往上蔓延到女高中生，甚至上班族女性，这些都非以前所设定的电玩游戏的消费族群。由于游戏系统设定简单，所以易于上手，对非电玩玩家的人也可以轻松的玩；更因为游戏设计可爱，所以吸引这些以前未曾开发到的客群。基于以上的理由，这些奇特的小游戏，开始以疯狂的速度畅销，而 PoKeMoN 也刚好搭上了这班热卖列车。

不过与“宠物蛋”不同的是，PoKeMoN 变化比较多，对喜新厌旧的小孩子们，吸引力比较大，更何况还有交友的顺带作用，不是一个人不健康的闷在家中独自游戏，对人格的成长也大有裨益。

而 Game Boy 游戏机本身已有的 1500 万台的市场基础，加上 20 世纪 90 年代各种携带性电子产品，如手机或电子笔记本（PDA）等产品的普及，也对 GB 的重新普及产生助益。因为这些产品让大家习惯了随身携带的生活习惯，除了家中使用的高性能的次世代游戏主机外，也考虑购买第二台低性能的游戏机。“第二台低性能游戏机的需求”成功地划分了两种市场（上一次掌上型主机竞争战，在这方面的市场划分做得并不好），也避免被当时战况正激烈的次世代三大主机战争卷入。

但 PoKeMoN 热卖的主因，或许正如（故）横井军平先生所言，就是“Game 的本质方面的点子”。引用（故）横井先生的说法：



“Game 文化地位的进化（美丽的画面与硬件处理速度的提高），担负了重要的任务一事是不争的事实，我们不能说这种发展

方向是一件坏事。但比这更重要的，应该是在 Game 本质部分的点子去追求才对。Game 这个字的意思，是有竞争含意的字眼。但是，最近的 Game 却给人一种阅读创作者写好的故事的感觉。要问我对现在的 Game 作何感想的话，我会说现在的 Game 根本不是 Game。”

而 PoKeMoN 确实就是针对这个“竞争的 Game 本质”所开发出来的产品，只不过把过去的人与 AI 竞争，又加上了人与人竞争与交流的层面，却变成了流行产物。

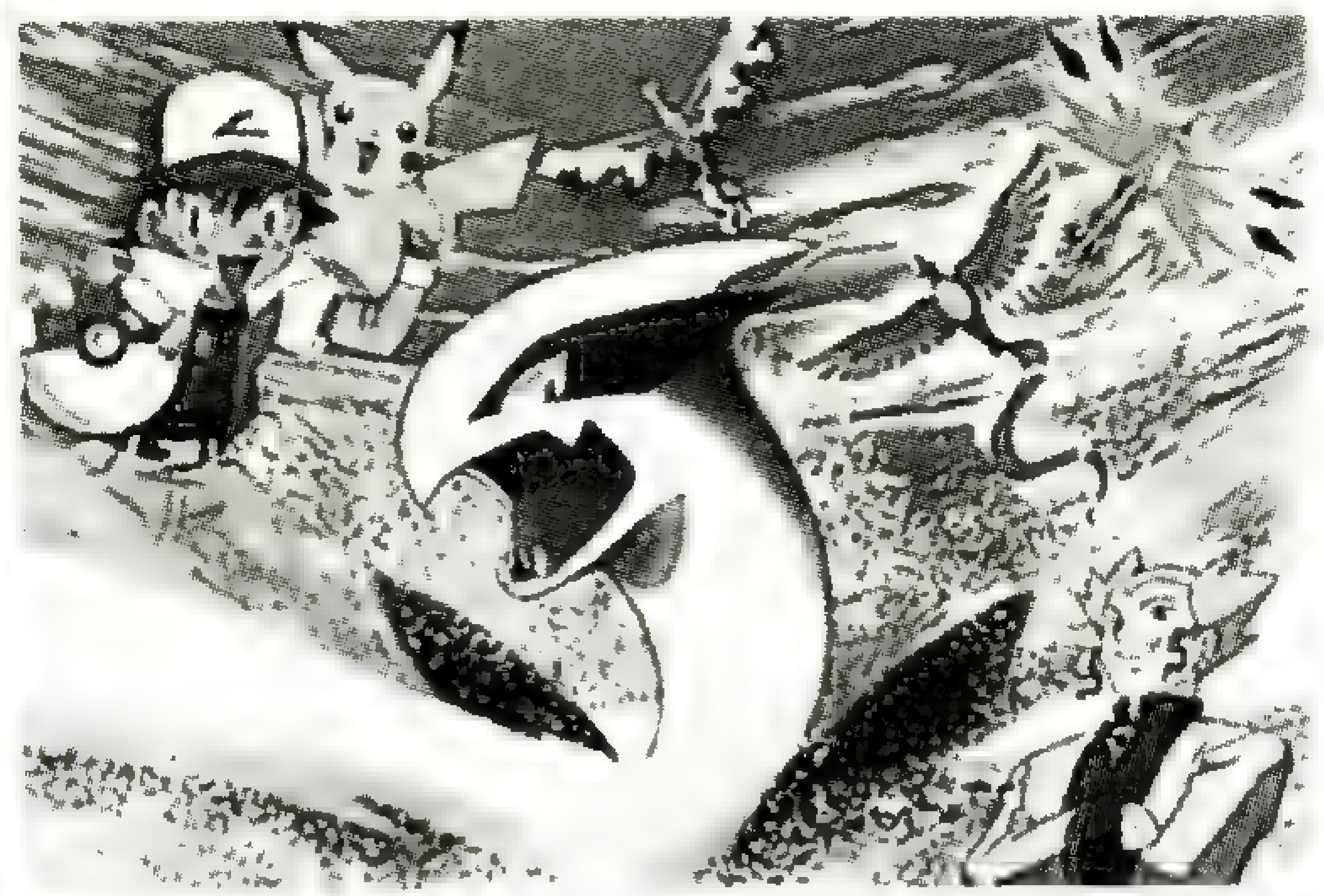


PoKeMoN 周边产品的后续发展



任天堂公司由于在 N64 上的经营策略错误，导致 N64 软硬件销售在日本停滞不前的关系，当 PM 大卖之后，就把脑筋动到 PM 上来了。

首先在 N64 上发售的软件是“怪兽竞技场”。本游戏的主要卖点，是玩家能将在 Game Boy 上所培养的 PoKeMoN 资料，传送到 N64 之内继续进行对战功能。为了此资料传送功能，任天堂还特地开发对应周边 64GB，但此周边并不像之前的 Super Gameboy 能把 Game Boy 以小荧幕观玩的卡匣游戏转换成以电视荧幕来游戏。不过 64GB 只是单独对应某些游戏，例如“怪兽竞技场”就只能转换 PoKeMon 的绿、红、蓝色及皮卡丘版游戏机，而且只有 40 只 PoKeMon 可供选择，之后推出的二代才能完整使用 151 只 PoKeMon。而稍后推出的 Game Boy 卡匣 PoKeMon 金银版，则因为发售日比二代还晚，所以可能要到“怪



兽竞技场"出了三代时才有对应。任天堂这种利用孩童贪玩本性的商业策略真是高明，一鱼多吃，榨干PoKeMon所有的剩余价值。

另外，任天堂为了让玩家能体会与皮卡丘一起游玩的乐趣，特地推出了语音辨识系统此一功能，使玩家可以透过麦克风与皮卡丘沟通。玩家不但可以每天跟皮卡丘一起生活，最吸引人的还可以通过麦克风跟皮卡丘说话、喂它吃东西、陪它玩游戏，并且还能在房间内的电视玩151只PoKeMon的名字大猜谜。栩栩如生的皮卡丘站在你面前，高兴时会对你挥挥手，上下跳啊跳，害羞时会脸红，不高兴时还会用"10万伏特"电你，面对着如此可爱的皮卡丘，不心动也难。

即使消费者要多花钱购买这些周边设备，PoKeMon在N64上的销售成绩依然不俗，销售量仅次于"超级玛里奥"系列。至于相关周边设备的销售就更惊人，单是151只口袋妖怪卖的可就多了。最新的一款为了对应Color Game Boy（说是对应其实也只有十六色）所发售的"Pocket Monster Pickachu"游戏，虽然基本内容还是与红绿蓝三款游戏相似（追加部分新机能，而且人气最高的Pickachu会跟着玩家一起行动，还会随着玩家对它的态度而有不同表情），还是创下1998年单月突破百万款的销售记录，PoKeMon魅力还在持续发烧中。

PoKeMon的海外市场盛况

任天堂当然不会放弃日本以外地区的商机，因此海外也有PM的踪迹。

在中国，PoKeMon卡通于



1999 年在各电视台推出时的收视率并不好。直到皮卡丘的周边产品(尤其是布偶)在市面上推出后,收视率才开始直线攀升,最后打破"篮球飞人"称霸电视卡通的局面。于是大街小巷更是充斥皮卡丘的身影，小孩子口中一直挂着"皮卡丘"三个字,谁没皮卡丘,等于是与流行时尚潮流脱节。"皮卡丘"与"Hello Kitty"这对猫鼠怪物,成了世纪末流行的代名词。

不过在游戏方面，它似乎借助 GAME BOY 而大行其道，在大街上往往可以看到许多很小的朋友拿着 GB 专心地玩着《口袋妖怪》,不管日文是否认识、英文是否精通,都一概通吃。有时真佩服他们的"敬业"精神。

而 PoKeMon 在美国的风潮就更为疯狂。

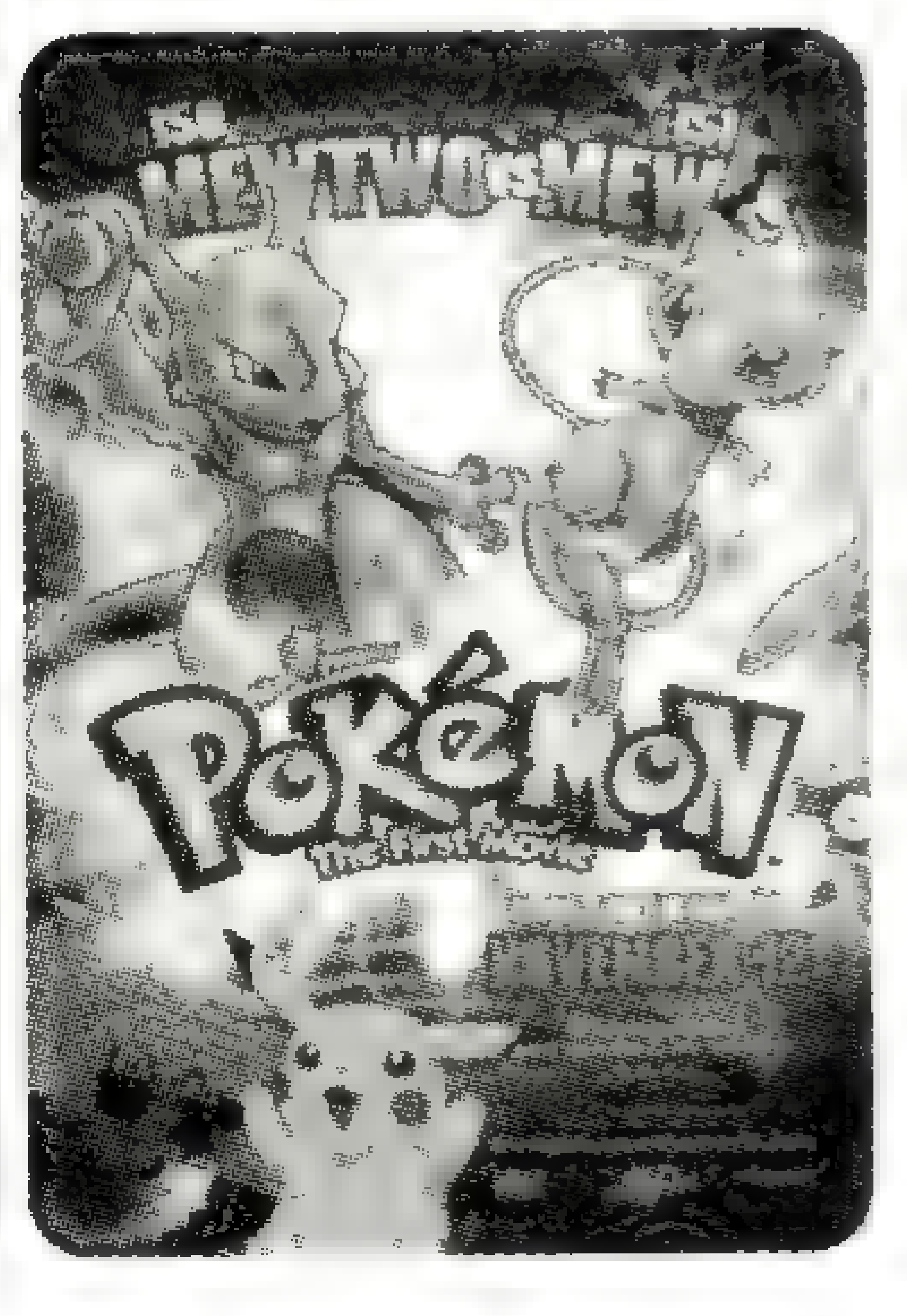
任天堂依照日本模式，推出游戏卡匣日期前后在儿童节目上大打广告，并串连任天堂相关商店，让玩家可以在店中互相交换对战，还定期举办 PoKeMoN 对战比赛，以掀起美国人好斗的热情。果然推广一年多,PoKeMoN 热在美国也烧得一片灿烂"钱"景。每到对战比赛开始，任天堂相关电玩店前就大排长龙进行对战；卡通于 1999 年 6 月一播映，立即打破美国电视卡通节目史上的收视率记录，让世界第一动画大国的美国动画首次失守。7 月起全美超过 150 家电视台将陆续播映,热潮越烧越烈;而当电影一上映声势更是锐不可挡，甚至开始撼动起世界卡通霸主迪士尼的龙头地位。

这部电影"口袋妖怪首部曲(Pokemon: The First Movie)"事实上就是"妙兽的逆袭(Mewtwo



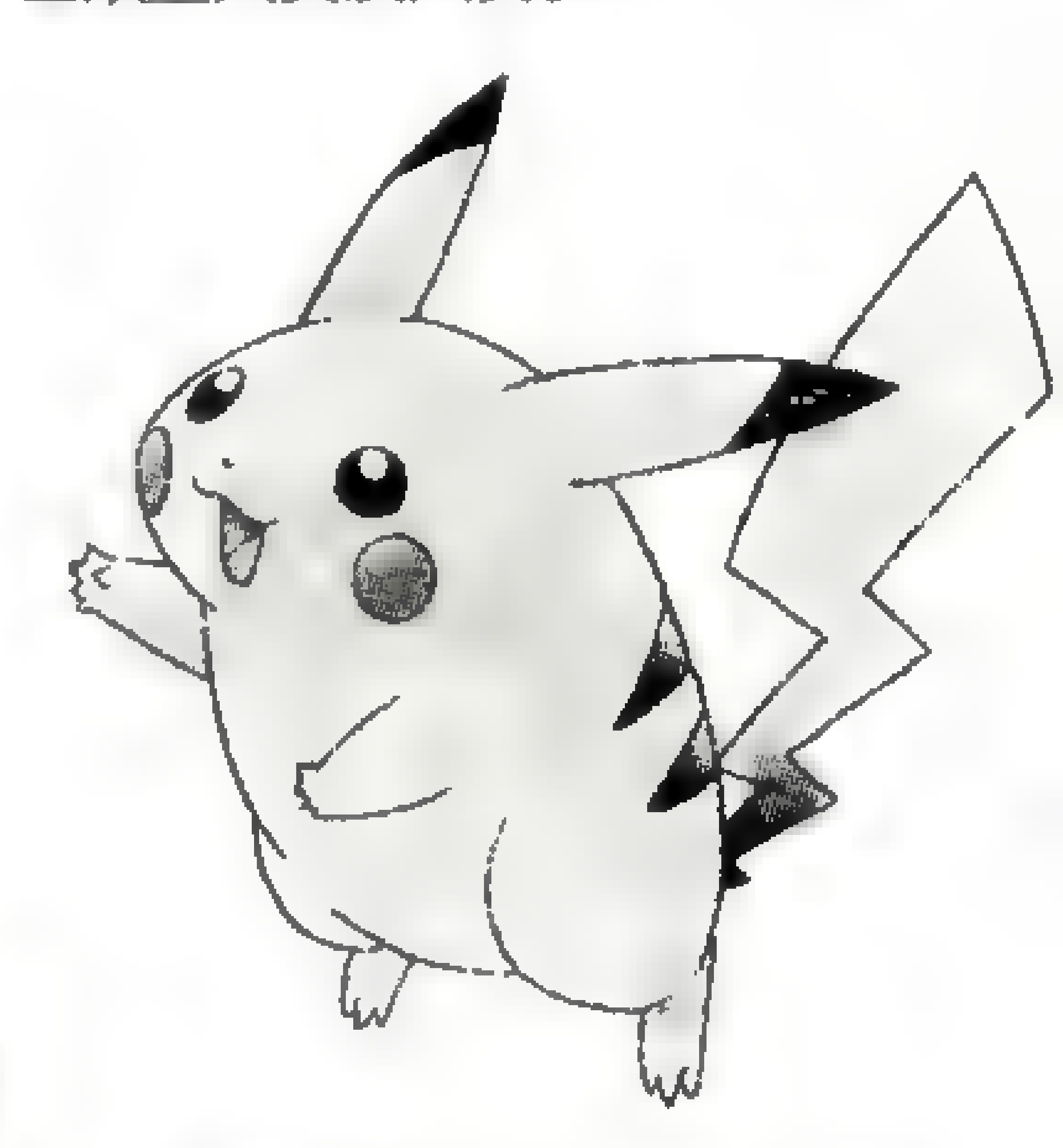
Strikes Back)"这部动画剧场版，加上22分钟"皮卡丘假期(Pickachu's Vacation)"短片合集，全片改采英文发音，上映前借玩具渠道及网络大打广告，还跟玩具配合以电话热线call－in索取试映会入场券的活动，活动开始后每分钟涌进8万多通电话，造成电话线路一度中断。

这种盛况当然直接反映在电影票房上。在1999年11月10日美国首映日即创下了一千万美元的票房纪录，不但刷新当时美国影史上动画作品第一名的卖座纪录，更缔造了全电影类别首映卖座纪录第四名的佳绩，次于"星球大战首部曲"、"ID4"以及"MIB黑衣人"等电影。而"口袋妖怪首部曲"在第一个周末三天卖座高达3240万美元，勇夺该周全美电影排行榜冠军。这个记录还包括在



3043家影院中同时上映，五日内票房从未低于900万美元，五日总票房突破5000万美元，远远超过去年感恩节迪士尼"虫虫危机"3D动画电影创下的4570万美元记录，照此卖座盛况，卖座票房破美金亿元指日可待。

电影版"妙兽的逆袭"在美国上演，声势锐不可挡。这件事情非但让美国迪士尼大为震惊，也将深深影响着美国及日本的卡通动画从业人员及人民。



迪斯尼独占全世界的卡通动画巨大市场已超过半个世纪，曾经不少公司试图分杯羹却大赔而黯然放弃。如日本家动画公司虽也曾试图进入美国市场（如宫崎骏、大友克洋、押井守、高达系列作品及Gozilla等），却只能在录像带市场吸引住很少的影迷、美国华纳电影公司曾推出"魔剑奇兵"、福克斯电影公司推出"真假公主"，甚至连电影界巨匠史蒂芬



史匹尔伯格的梦工场电影公司也曾推出“埃及王子”，这些赔钱的惨痛教训，都令电影公司对此动画电影市场又爱又恨，却也令迪斯尼卡通王国的地位更加巩固。

但美国华纳电影公司此次仅以美金500万元的低价，买下“口袋妖怪首部曲”的美国发行版权，却创下几十倍的丰厚收益，还狠狠重创了迪斯尼的垄断地位，赚足了面子跟里子。而这个小兵的出奇制胜，开始让美国业者注意到日本动画作品的威力，也必定会让美国电影公司开始研究并大力引进推广日本动画作品。因为自恃甚高的美国人民已能接受来自东方世界日本的文化产品。

这当然也是日本业者近十年策略努力之下的成果。从纷纷在美国设立分公司开始，贩售日本家用电视游戏机、广推动画录像带及电视卡通节目、甚至改编日本独创“特摄英雄”节目（如“Power Ranger”），以改变美国人民的观众心态及收视习惯。到皮卡丘的大获全胜，十多年的努力不懈终于开花结果。而这结果也将令日本各动画公司日后的创作作品更以美国市场为目标，导入更多新鲜的概念及元素以及更完具的世界观。

而在这一连串不可思议的功绩中，“口袋妖怪 PoKeMon”真的已在日本、美国、全亚洲甚至日后的全世界，留下一个空前绝后、很难被超越的纪录，而其影响将在下世纪不断的扩张及发酵。

动漫名人堂



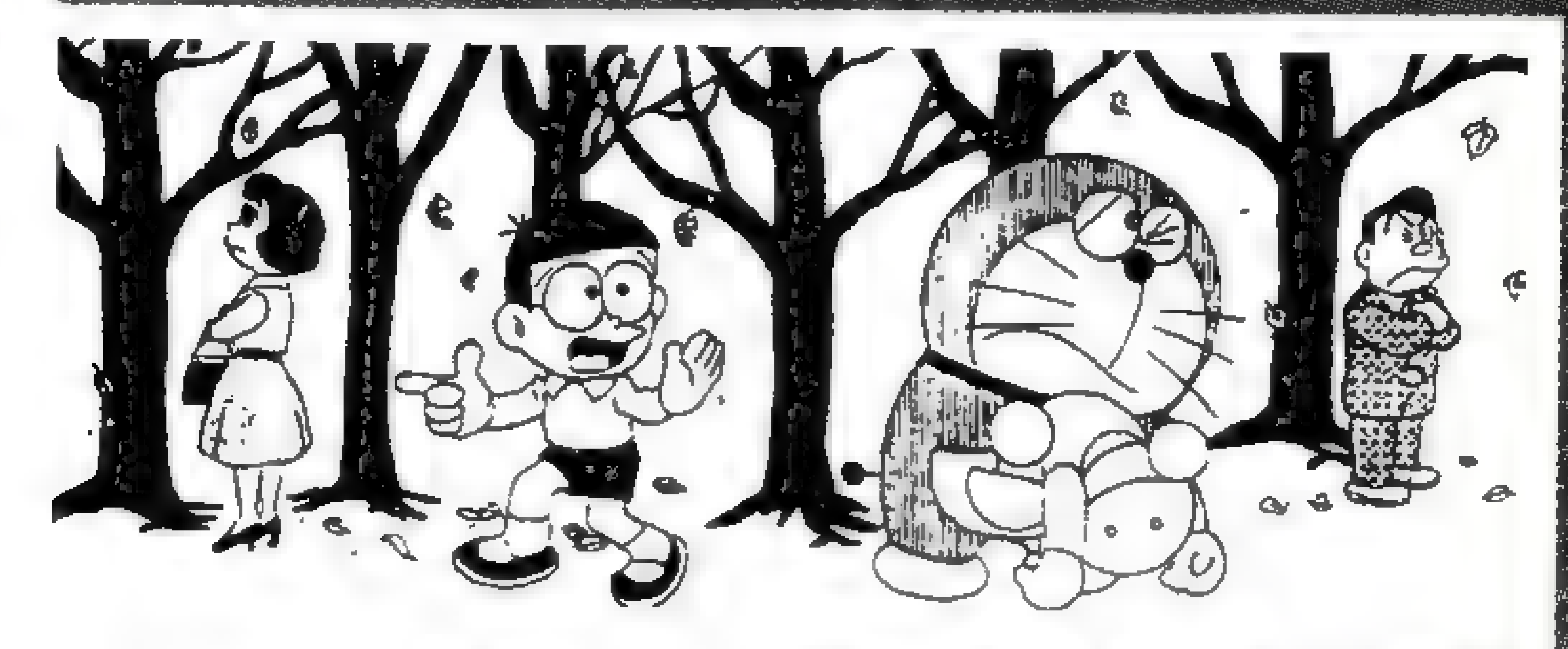
藤子·F·不二雄

FUJIO·F·FUJIKO

提到"藤子不二雄"这个名字，相信只要你看漫画的话一定不会陌生。许多人可能一直认为这是一个人的名字，其实呢，这是一个两人共用的笔名。而这次的"三栖人"所推出的"动漫名人堂"要为大家介绍的，就是"叮当(机器猫，港台译名为"哆拉A梦")之父藤子·F·不二雄了。

突然发现彩火·阳(365)是个叮当迷，看着他被天师称为"小民"似的大眼镜后面显得很天真的眼睛，这次就让他写一下他对叮当的不灭情谊吧！下页是他为本文所撰写的代序。

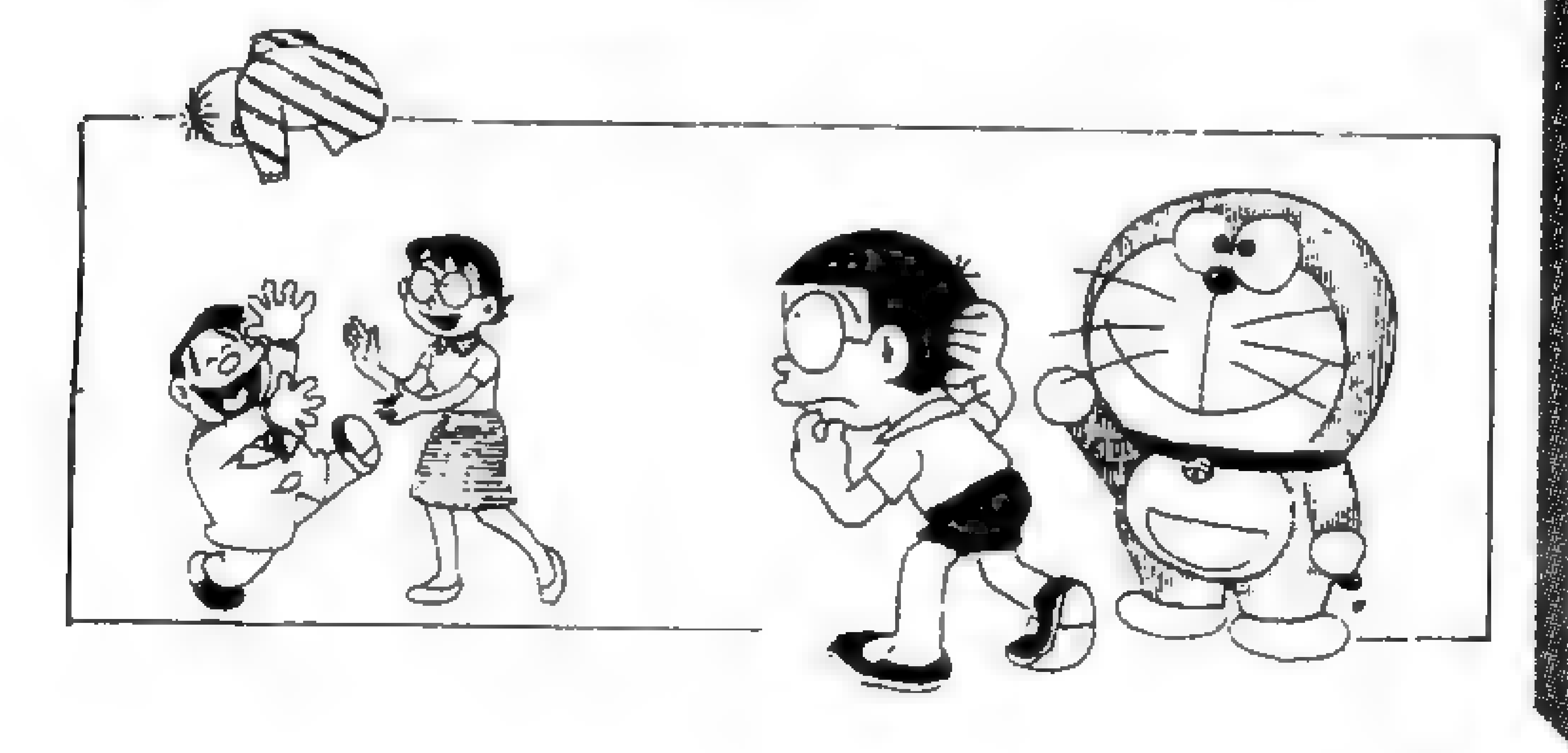




序

我想，“快乐＋幻想”，就是机器猫叮当带给我们最实质的感动。记得小时候，每每在一些精悍的情节后捧腹，在一个神奇的境遇后唏嘘。经常在看完一本十几个故事之后，总是有些痴傻得担心没有更多的故事，担心那些已经看到的奇思怪想成为《叮当》的结束。记得那时最喜欢看篇幅较长的故事，因为在一个故事中，能够把童年一些未曾想象和只在梦中感怀过的情景活生生地搬到了眼前，更令人难忘的是，在这些神奇故事开始时自己心中那总是难以平静的激动。或许，现在的我不再会带着激动来阅读，也不会对那些神奇的道具顶礼膜拜，甚至能够将尚未发展的剧情猜测，但与童年不变的是那自然的快乐与微笑，虽然这些快乐已经变得不再痴傻。现在，自己已不再年幼，但“叮当”憨笑出来的纯真仍旧萦绕在心，看着永远长不大的伙伴，我总会怀念过去的感觉。我不想以此提醒那些曾同在叮当世界中沉迷的朋友们（包括我的偶像前辈S·P），（S·P语“乖啊……”）只是为了自己，为了提醒自己一句——不要放弃童年生活留给自己的美好与梦想。

—彩火·阳（365）



两名少年的相遇

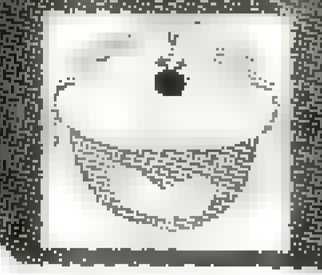


藤子·F·不二雄，本名藤本弘，昭和八年(1933)12月1日出生于富山县高冈市。从小就喜欢看漫画，也常自己涂涂抹抹的。十岁那年，藤本的班上转来一位名叫安孙子素雄的同学，因为刚转来的关系，安孙子一个人也不认识，下课时间也没有同学找他一起玩，只好自己拿起笔记本在上面画画，藤本看到了就走了过去，对安孙子说："你在画漫画啊。"，藤本也自己画了一些东西给安孙子看。这两位因漫画而结成好友，日本漫画史上的黄金搭档"藤子不二雄"自此诞生。

12岁，藤本进入了高冈工艺专门学校中等部电气科，而安孙子则是进入该校的普通科，两人并没有在同一班上。当时两人合力制作了一部称为"反射幻灯机"的东西，利用强光与透镜组合，可以把自己画的作品投射到荧幕上。说穿了就是类似现在的投影机(OHP)之类的东西。其实两人这时候已经注意到手冢治虫在"每日小学生新闻"上连载的四格漫画，作画的风格开始受到手冢影响，也曾花了一个月的时间仿画手冢所绘制的《新宝岛》。三年级时两人合作发表首部同人志《RING》。之后开始断断续续向一些报章杂志投稿，也自行制作手写传阅志(因为当时复印还没发



↑藤本先生与安孙子先生青年时期的合影，与他们的出道作《天使小玉》(右)，有谁看过吗?





↑藤本先生与妻女的生活照，请注意右下角的玩偶，它可是"元祖叮当"哦。

较复杂，阅读层面为高中以上读者的杂志。同年以一篇《天使小玉》被"每日小学生新闻"采用，连载了约十数回，算是成为漫画家的正式出道作。

藤本高中毕业后曾在食品业待过一段时间，但马上就离职了。两人改笔名为"足冢不二雄"，专心于漫画创作。数度投稿《冒险王》杂志，偶尔也为《漫画王》杂志画附录的短篇作品。十九岁时，开始在《冒险王》杂志上连载作品《四万年漂流》，可惜只刊五回就中断了。不过两人的另一部长篇

明，学生又没有能力可以自行印刷，只好全部用手写的。也因此只有制作一本，供传阅着看！给附近邻居的小孩观赏。迪士尼同时期推出的动画作品《白雪公主》也对他们造成一定的影响。



17岁那年，两人使用"手冢不二雄"的共同笔名向一些成人向的漫画杂志投稿，由笔名的使用就可知道两人对手冢的尊敬。只是这时所谓的"成人向"并不是指"色情杂志"，而是指在剧情上比



↑异色短篇的代表作品"米诺陶斯之皿"。

作品《UTOPIA·最后的世界大战》倒是很幸运的发行了单行本。其实藤本在学生时代就时常发表自己的作品，不过当时他并没有成为漫画家的打算，否则也不会在高中毕业后去食品公司上班，无法适应上班的生活后才又回到漫画这条路上。这时候的他与安孙子两人都还只是刚出道的小漫画家。

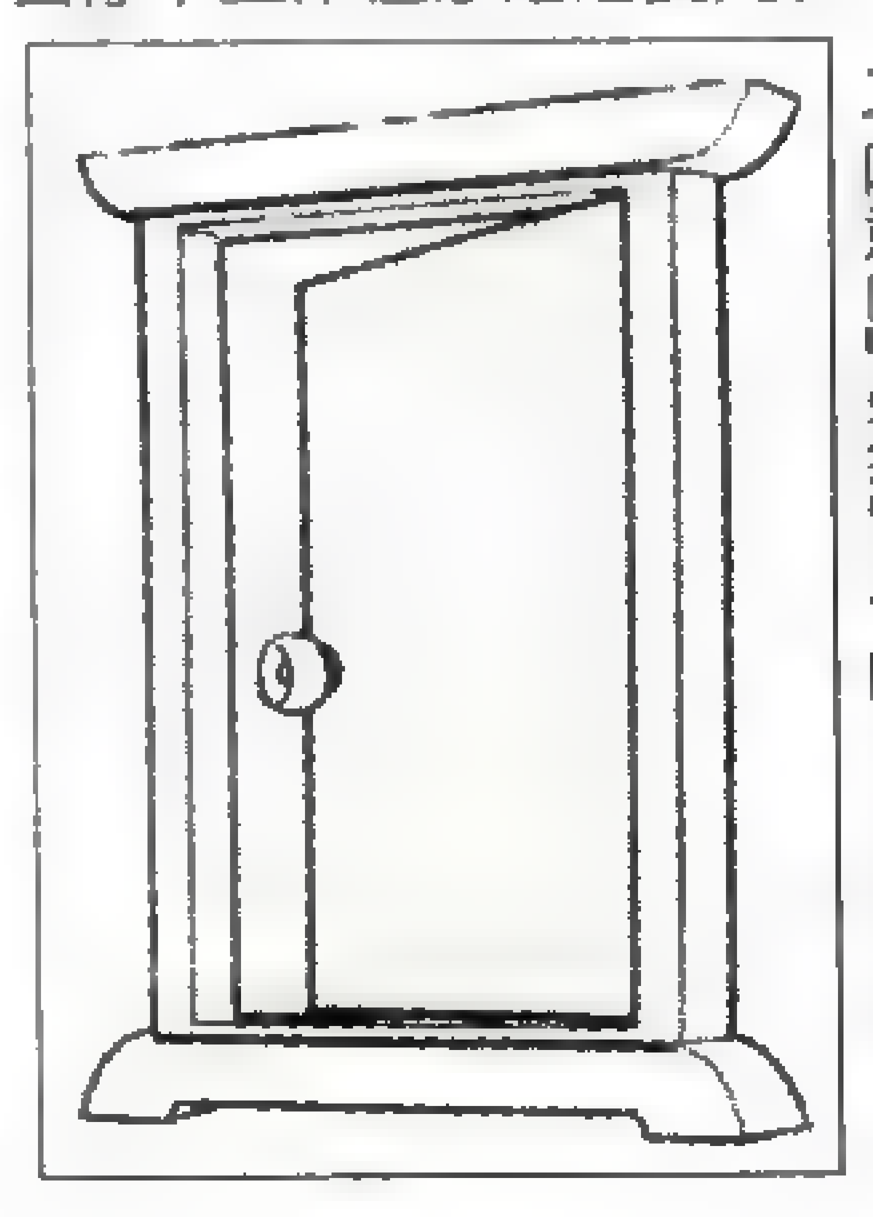
转折点的 20 岁年代

20 岁那年可以说是藤本弘的人生中最关键的一年。这年他与安孙子素雄两人离开家乡到东京，决定要朝成为正式漫画家努力。起先两人在东京租了一间两张榻榻米大的房间共住，笔名也正式订为“藤子不二雄”。同年年底，靠手冢治虫的协助搬进常磐庄 14 号房。次年，石森章太郎、赤家不二夫也搬进了常磐庄。这下一来，缔造战后日本漫画传奇的常磐庄众人，算是正式到齐了。

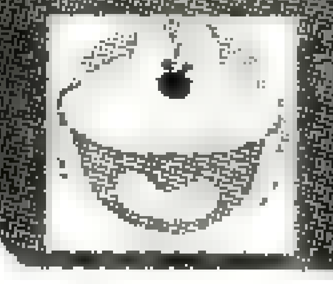
搬进常磐庄后，藤本弘约有一年多的时间没有在杂志上有连载，使得他对漫画一途萌生退意，所幸常磐庄众人在精神上及物质上给予其相当大的支持，他终于熬过这段时期，开始在《少女》杂志上连载作品。藤本此时期的作品诉求偏向低年龄层，主题大多是科幻冒险，连载的篇幅也不长，国内的读者几乎没人可能接触过

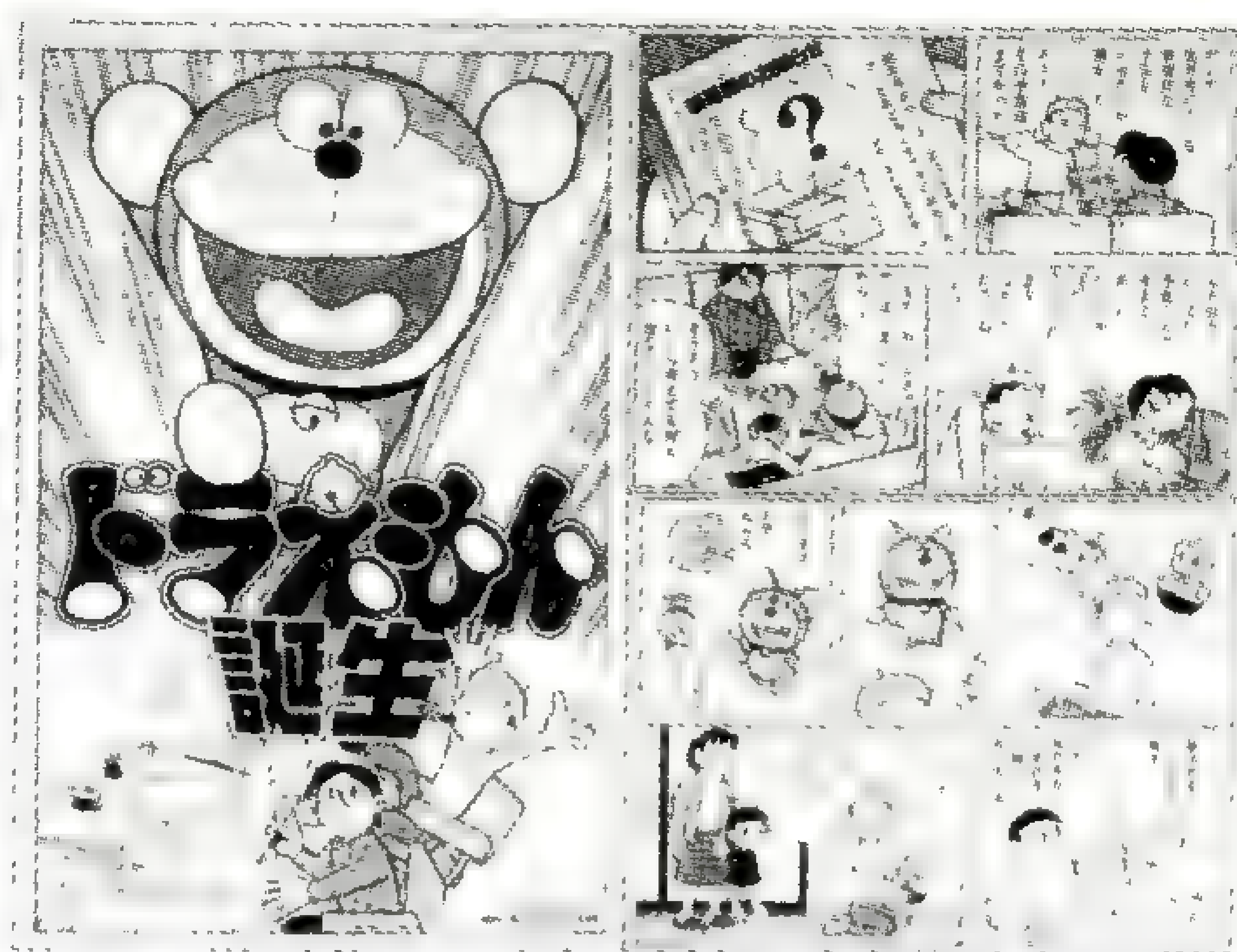


这些作品，所以此时期的作品我们就不加详谈。25 岁时，藤本弘成立了自己的工作室，搬离常磐庄。三年后完成终身大事，家庭幸福美满。在他的回忆录中曾说过，就算自己的工作再多，周日还是会停下工作在家陪陪妻儿，培养



←「随意门」虽然管用，曝光率也高，但在众多道具中还是略逊「竹蜻蜓」一筹…





→藤子・F先生在短篇作品「叮当诞生」中，详述了这个他笔下最具盛名的角色的构思经纬。

一下亲子感情，他是个非常重视家庭的人。

创作的黄金时期

读者对藤子不二雄作品的印象，几乎都是藤本弘30岁之后所画的作品。1964年《怪物Q太郎》开始在小学馆的周刊《少年SUNDAY》连载；1967年，在同人志上开始连载《变身小超人》；1969年时创作了首部异色短篇《米诺陶斯之皿》（注：米诺陶斯是希腊神话中被关在迷宫中的牛头人身怪），首度展现出藤本弘在人性与价值观上的冲突剧情处理技巧，就算在30年后的今天来看这部作品，故事中所展现的价值观冲突依然是那么令人震撼。

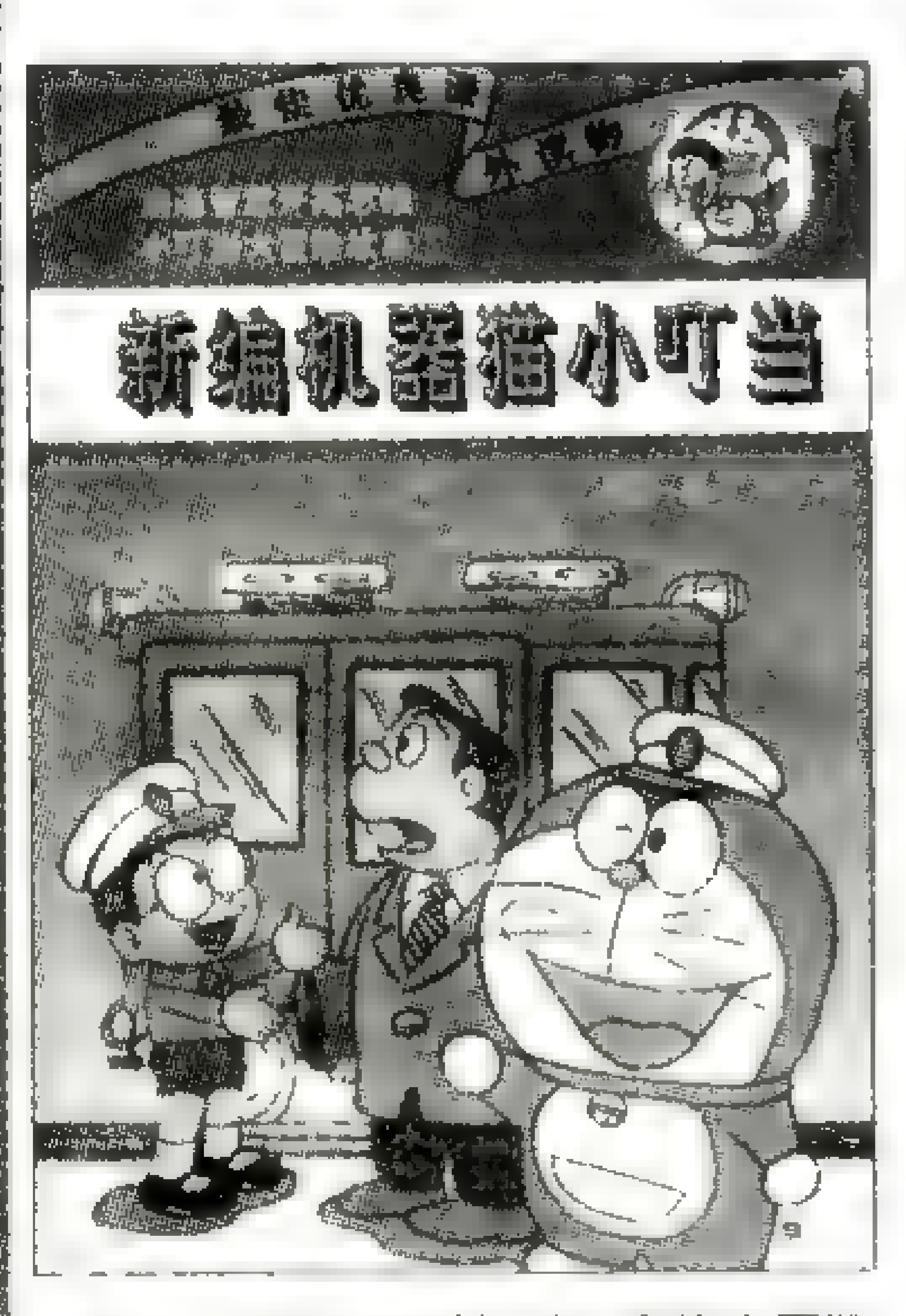
1969年时还有一件世界大事发生，那就是阿波罗11号登月成功，这也使得藤本弘创作的作品开始迈入宇宙时代。《21卫门》、《宇宙小毛球》、《酸梅星王子》等都是这时期的产品。36岁时，《机器猫叮当》（哆拉A梦）开始在小



←藤子・F先生少数以少女为主角的作品「超能少女魔美」。

学馆的《小学一年生》到《小学六年生》上面同时连载，各种方便且有趣的道具源源不绝的从叮当的口袋中冒出来，连载当时造成了大轰动。笔者猜想藤本弘本人可能也没想到，这部作品居然可以衍生出现今这么多的分歧故事与规模。截至1994年四月的统计资料，在《叮当》中曾出现过的道具有1300





↑彩火·阳自主编处"盗"来的中国版"叮当"漫画，可是"最佳优良课外读物"(此图上方)哦。

多种，登场次数最多的就是"竹蜻蜓"，"随意门"排名第二。

关于《叮当》的创造与命名，藤本弘在一篇名为《叮当诞生》的自传式漫画中有相当详尽的说明。由于一篇完全无责任的预告，使得藤本弘在截稿前夕还在拼命绞尽脑汁想新作品的题材，走投无路的他开始幻想出种种可以帮助自己想点子画漫画的神奇道具，正在要紧时，却被外面的野猫打架吵醒自己的白日梦，之后又浪费一堆时间在帮野猫抓跳蚤，最后不小心在沙发上睡着了。第二天一大早，藤本慌慌张张的从二楼书房冲下楼，却不小心踩到女儿的玩偶跌倒，一道灵感从他脑中闪过，把猫的形象与玩偶结合，变成猫型的机器人，口袋中有着各式各样的道具可以帮助头脑





不好的人……不，改成头脑不好的学生，命名就用"**ドラネコ**"（野猫），将其转换成"**ドラえもん**"（叮当）吧。

顺便借此篇幅更正一些 BBS 上以讹传讹的论点。曾看到说"**ドラえもん**"（叮当）是因为爱吃"**ドラやき**"（铜锣烧）才如此命名，这根本就是搞不清因果关系的说法，应该是因为被命名为"**ドラえもん**"了，才有喜欢吃"**ドラやき**"的设定出现。更有人自作聪明说"**ドラえもん**应该要译成'虎卫门'"，只要去翻翻字典就可知道，"虎"的日文是"**トラ**"而不是"**ドラ**"，清音与浊音可是有很大差别的。39 岁时他发表另一篇类似《叮当》走创意机械风格的作品《奇天烈大百科》（"奇天烈"日文原意为"稀奇古怪"），可惜漫画并没有预期中受欢迎，但卡通版却播得欲罢不能……

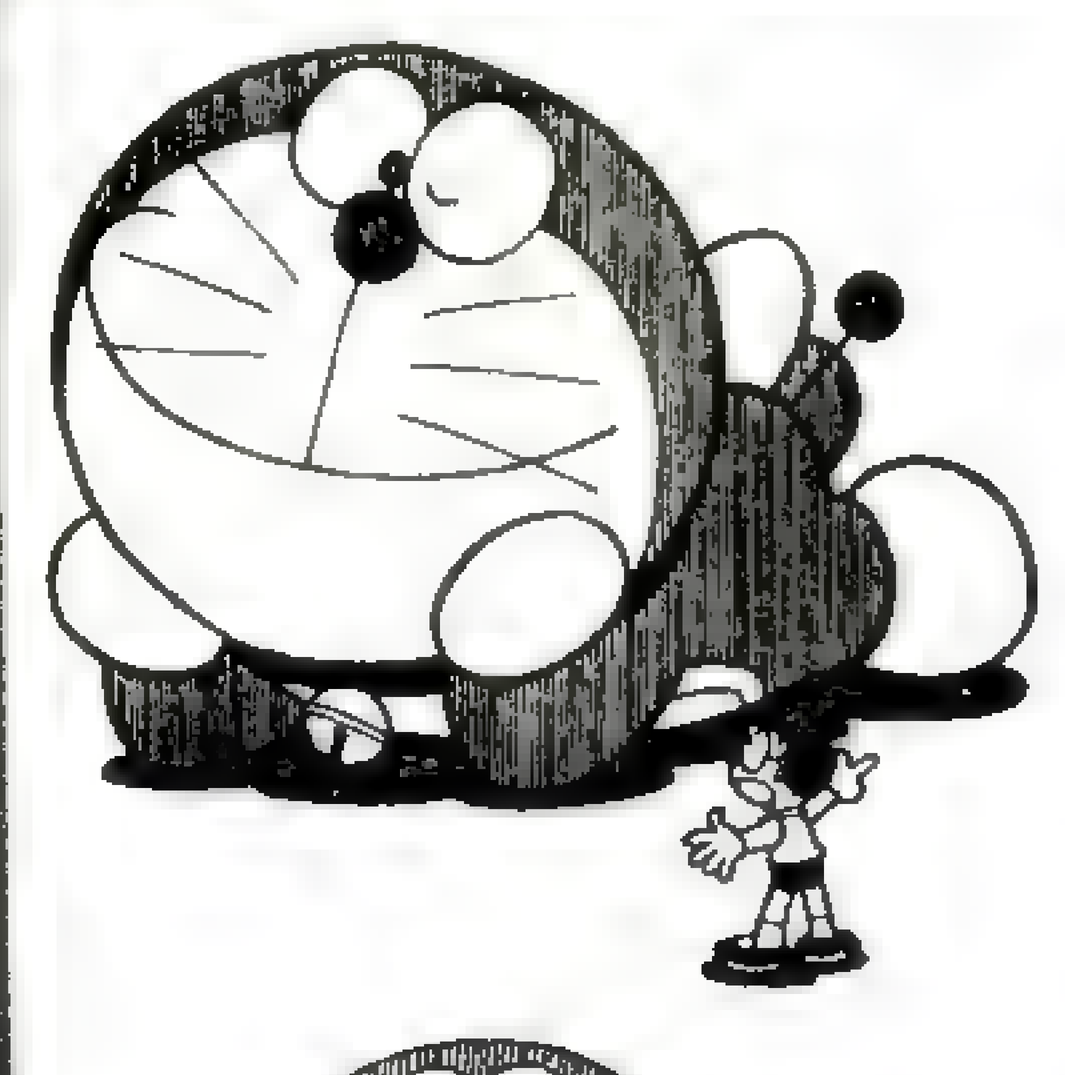


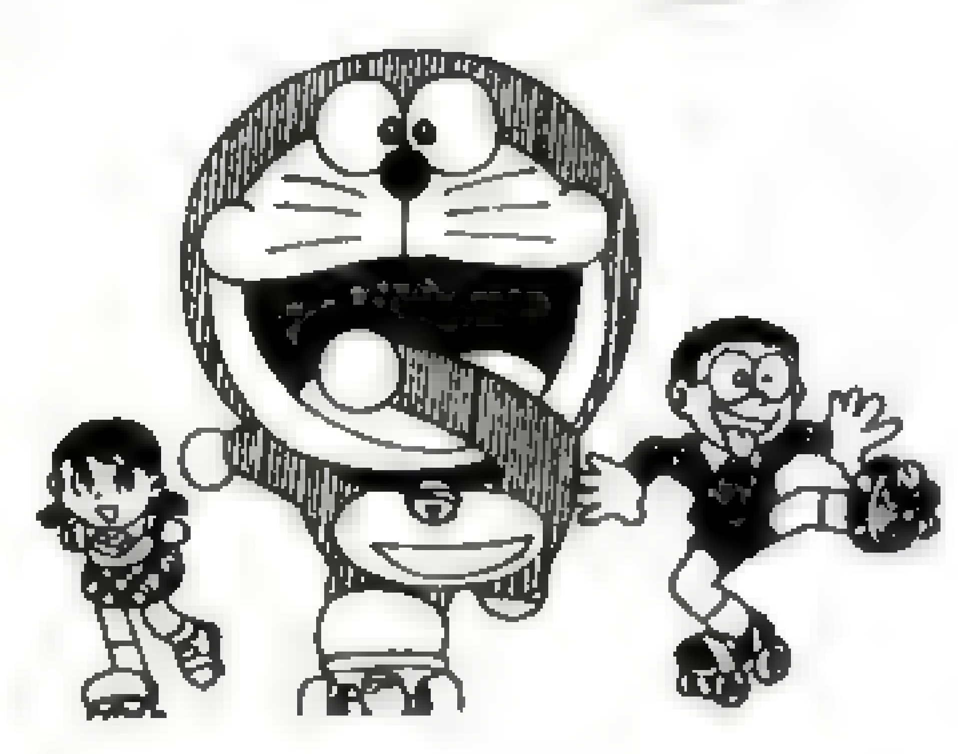
由儿童转向少年

1975 年，开始针对少年读者推出少年 SF 系列第一作《邮筒中的明天》，同年在《叮当》连载中推出一篇标题为《大雄的恐龙》的创作原点。

藤本弘 40 岁后的作品种类大量减少，而且对象也从以儿童、小学生转向以初、高中生为主。他以自身的广泛知识再加上深入的探讨研究，以画笔绘出一篇篇极端匪夷所思的作品，藤本

这段时间除了《叮当》的持续连载外，另外他还发表了《超能少女魔美》、《时光警察》等数部连载作品。为了创作《时光警察》的需要，藤本弘每年均会出国考察，到世界各地的文明遗迹进行拍照绘图，做为漫画中的参考资料，其良苦用心可见一斑。



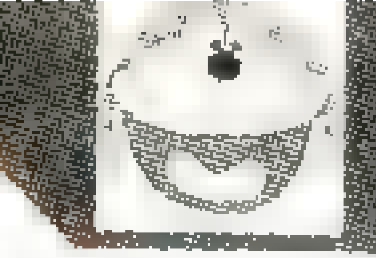




称之为"SF 作品"。这里的"SF"非指一般所谓的"科幻"(Science Fiction)，而是日文"すこしふしぎ"(有点不可思议)的拼音缩写。笔者以为，若藤本自身没有大量阅读各类书籍的习惯，是绝对编不出这些故事的，现今的漫画家往往只注重画技的表现，却疏于各种资料书籍的阅读整理，作品只求画面光彩华丽，故事内容却极端贫乏，希望有志从事漫画创作者的朋友能多注意此节。

1980 年，《大雄的恐龙》重新在杂志上以加笔补足的大长篇方式连载，同年也制作了剧场版动画，开创了此后几乎每年都会推出《叮当》大长篇冒险故事的惯例持续至今。1982 年为了纪念自然保护宪章制订十周年，还制作了







叮当标章，展开各种环境保护的宣导工作。1987年不再与安孙子素雄共用笔名"藤子·F·不二雄A"，两人结束长达33年的合作关系。这件事对藤本的影响相当大，从前后期作品上的差异就可以看得出来。以1986年的剧场版《大雄龙骑士》与1988年的《大雄平行世界西游记》来比较，1986年之前的作品在时光理论上都坚守"历史无法变更"理论，也就是说：在时间点上任何的改变都是既定的，就算故意去变更也是既定的一部分；而1988年的剧场版却首次出现改变历史，造成平行世界的剧情，算是把《叮当》长久来建立的"历史不能改变"的观念完全推翻了。

大师的殒落

1996年，藤本弘在绘制第20部大长篇《大雄发条都市冒险记》时突然昏倒送医，经诊断结果是肝功能异常，得住院疗养。住院后身体状况一直没有起色，多年积劳的结果使得病况一发不可收拾，于9月23日病逝，享年62岁。留下三部作品尚未连载完结。笔者的朋友曾于1998年参观小学馆"COMIC JUNCTION"展，亲眼见到藤本先生倒下前所绘制的最后一页《大雄发条都市冒险记》未完成原稿，相信这足以推翻网络上传说的"叮当最终回"的谣言，他一直到死都还在画这部作品，并没有所谓的最后结局。

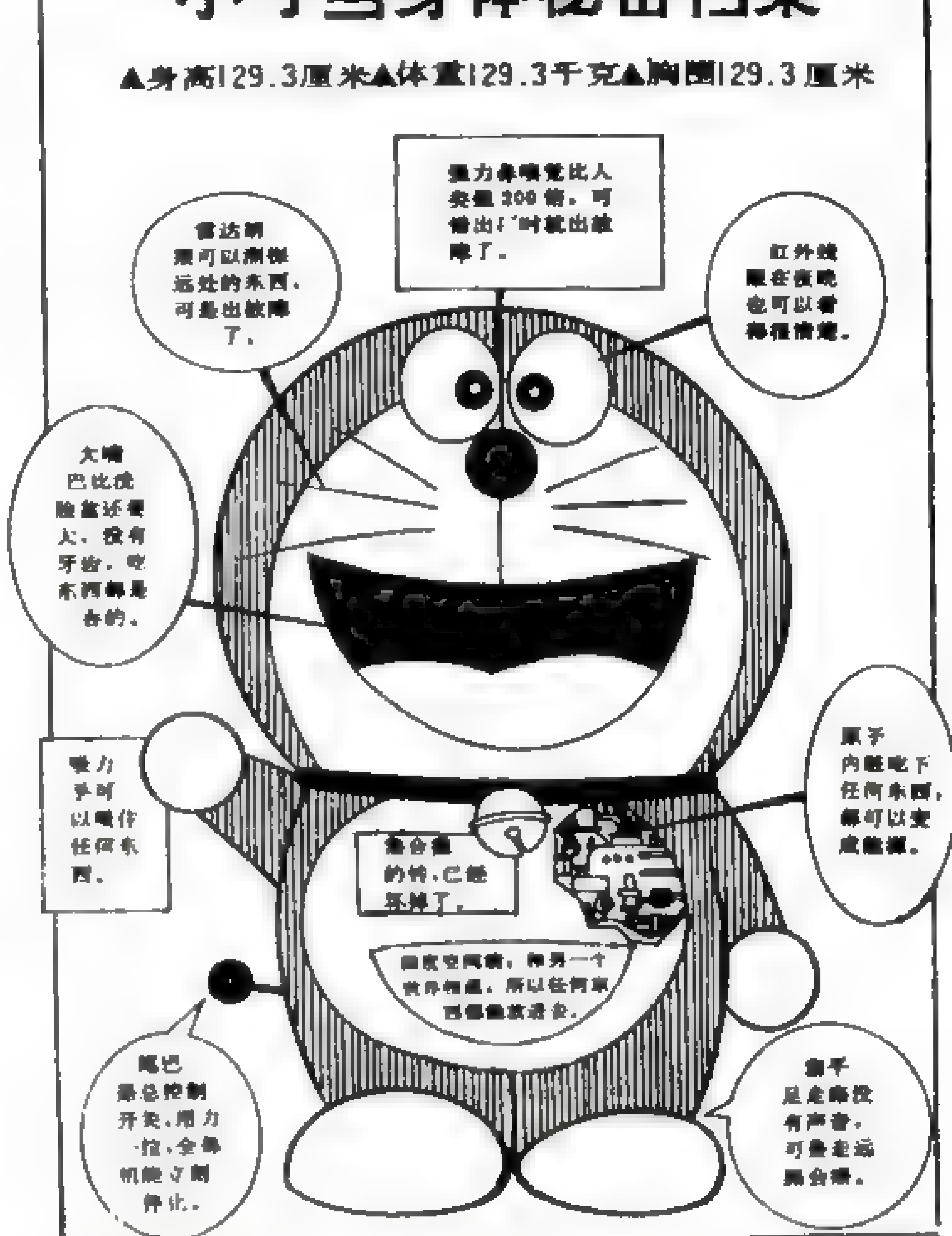
最后，谨以大师晚年所说的这段话为本文作结……

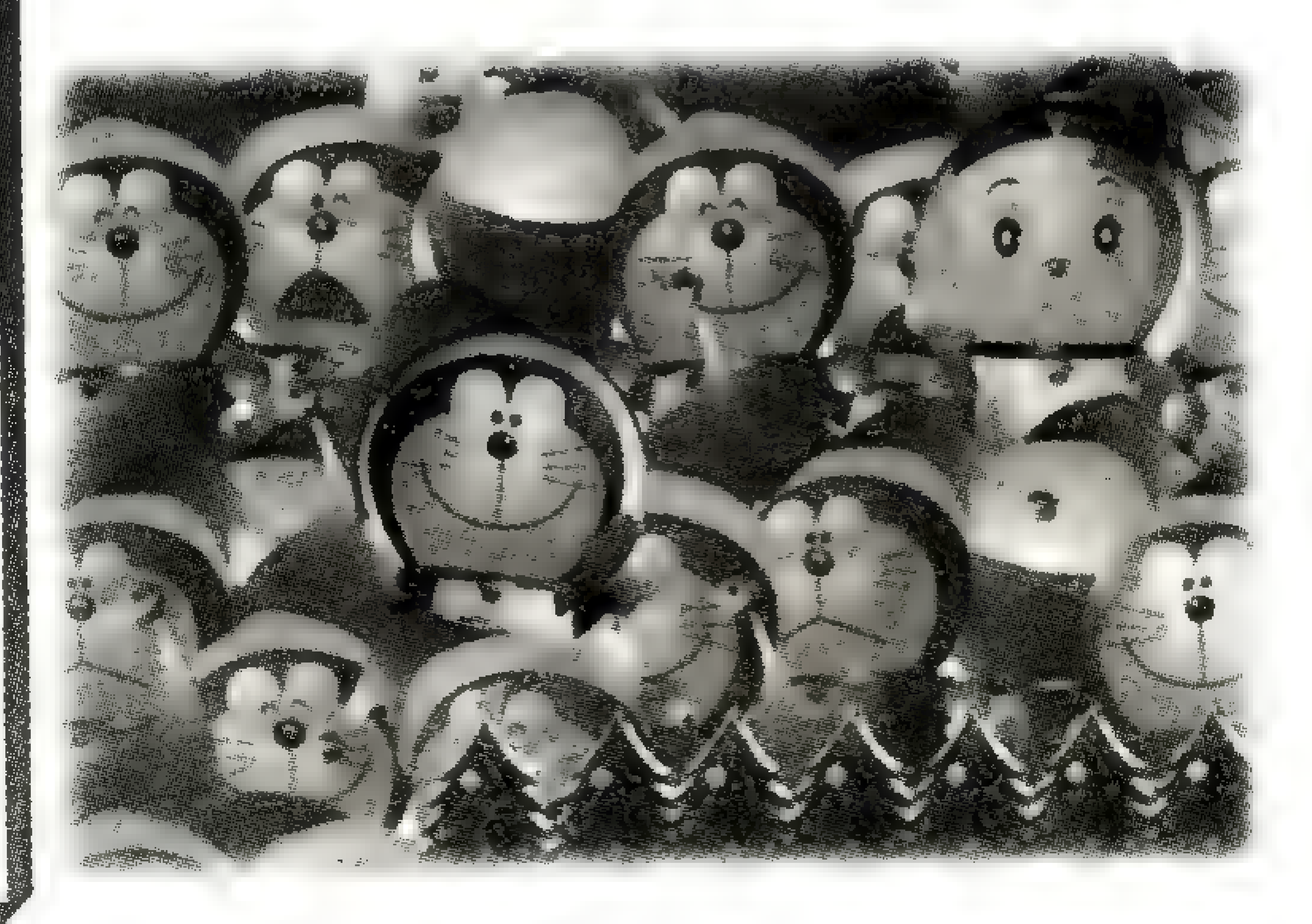
小时候，我就是大雄。非常拙于文字的我，能做如此长久的持续创作，也被要求做如此长久的持续创作，真的是一件很不容易的事。谢谢大家。





→叮当的身体结构图（中国简体字版本）





GTO 史上最麻辣的教师

如果说“口袋妖怪”(PocketMonster)是1999年最轰动的动画卡通的话，那1998及1999年最轰动的漫画，一定是“麻辣教师GTO”！当然其中不免有日剧《GTO》播出的功劳，特别是在中国日剧VCD漫天飞的趋势下……

这部漫画的崛起实在令人意想不到，当初日本漫画家藤泽亨因连载作品“湘南纯爱组”的结束而不知所措，索性以该主角人物鬼冢英吉为轴，画出其步入社会后的故事。起初作品于1996年开始连载时尚未引起太大的注意，但随着主角幽默爆笑的无厘头行径、贴近社会真相的故事发展，而渐渐受到青少年读者的认同。

当一向对社会动态嗅觉敏锐的日本娱乐圈开始对此作品产生兴趣时，单行本销售量已突破1千万册大关，而且“麻辣教师GTO”还荣获1998年第22届日本讲谈社漫画大赏，对日本漫画界造成惊人震撼。后来又因在日剧“沙滩男孩(Beach Boy)”中演活痞子角色、日本演艺圈四大天王之一的青春偶像反町隆史确定接





演鬼冢一角，“麻辣教师 GTO” 的热潮再度全面蔓延日本社会。非但成为社会大众闲暇聊天的话题，连社论都有记者呼吁须像鬼冢改造教育界一样来进行政治改革；追星族开始将鬼冢英吉的形象套进偶像明星的模子；莘莘学子开始期待能幸运遇见鬼冢英吉这般为学生两肋插刀的超级教师；女性上班族开始幻想恋爱对象须像反町隆史面孔、鬼冢英吉性格的综合体；鬼冢英吉那种真实坦白内心实际需求的性格开始成为社会大众认同的标准。而这股热潮也逐渐漫烧到了中国。

漫画方面，更是在日本目前相对不太景气的市场上独树一帜，卖得相当不错。而引进“麻辣教师 GTO” 日剧影集的凤凰卫视也尝尽甜头。为刺激该台的收视率，不惜破坏电视台间默契、重金



买下日本富士电视台数部青春偶像日剧，其中最大的目标就是这部作品。收视率高达 1.1～1.5，已是高收视率有线频道节目收视率之最。同时段的剧集收视率差异十分悬殊，而唯一可合理解释此怪异现象的原因，只能归功于“麻辣教师 GTO”剧情的引人入胜。

原本只有漫画读者认识的鬼冢英吉，随着电视剧的上映，“GTO” 的缩写成为流行的字汇、谁不知道谁落



伍的标准。日本演艺圈果然也极尽可能压榨"GTO"的价值，非但欲罢不能、遵循轰动剧集不成文规定而推出"GTO 麻辣教师"特别版日剧，1999 年夏天推出电视卡通版，还于世纪末推出了"GTO 麻辣教师"电影版（已有小说版"颠覆北海道"发行），除了网络电视版主要演员，还请来重量级美女明星藤原纪香演出女记者之对手戏（因之前藤原纪香主演日剧



"Naomi"中三个问题女教师之一，个性率性而为、曾遭 30 多所学校请求转调的记录），这部打破日本影史卖座记录的电影又一次展现了"GTO"的惊天魅力；而 1999 年漫画单行本在日本销售量突破 2 千万本之际，"麻辣教师 GTO"漫画英文版也于 8 月在美国隆重上市，"GTO"热潮将风光延续到美洲大陆。

暂且不论鬼家英吉的烂英文能否赢得美国市场，我们先来看看"GTO"到底是什么样内容的作品，竟能引起读者及观众如此惊人的回响？鬼家英吉又是何方神圣，如此神通广大呢？

"麻辣教师 GTO"书名的由来，其实是从"Great Teacher Onizuka 伟大教师鬼家"缩写而成。故事描述前湘南地区飞车暴走族首领鬼家英吉，自五流大学毕业后（鬼家在漫画中的自白）到东京谋求发展，在一连串求职活动失败后，意外发现"援助交际"的高中少女竟有一位中年秃头的教师男友，顿然醒悟教师身分才有机会交得高中生女朋友的机会，于是在此不纯动机的驱使下（千万不要学哦！），鬼家立下成为全日本最伟大教师的雄心壮志。

乍看之下，这样的故事其实在目前的日本漫画界已是常见剧情，尤其是现今日本社会普遍认为，世风日下的教师已难具有旧







时剧集武田铁矢饰演"金八老师"的完美教师形象，而早已在各类学校剧漫画中阐述老师也会犯错的真实情节，但是"GTO"引起读者回响却非仅限于鬼冢惊世骇俗的行径，而是角色的塑造及内心深层剖析，能激发各年龄层读者内心深处的共鸣。

以行为夸张的教师为主题的作品很多，但能像"GTO"般造成风潮的却寥寥可数，原因在于"GTO"中的角色较贴近人心，也较具人性。首先在问题班级的设定就是一种创意。以往作品中出现的问题学生，不是顶多耍耍恶作剧的善良学生角色，就是凶神恶煞的不良少年，但"GTO"却切合社会真实面的创造出吉祥寺学院国中部3年4班的"天使面孔的恶魔学生"。这群学生行径介于恶作剧于为恶之间的过渡地带，是非价值



观也在模糊地带边缘，或许因为大人权威世界的压迫，或许是曾对现实丑陋的大人世界失望过，他们的行为虽未超越旧制度所能容忍的恶行限度，但在大人普遍





苟且偏安的心理下，已成为被放逐的一群。而依循问题班级的设定后，"GTO"中还提出其他漫画少见的问题老师心理剖析。

漫画里很明显将人物世代一分为二，也如早期英雄影片那样一分人性为善恶两极端，大人全化为污秽丑陋的罪恶化身（如好色恶心的体育老师、偷窥成癖的



鬼塚 英吉
EIKICHI ONIZUKA

英文老师、逢迎拍马且心理障碍的东大精英、甚至认为在电车上进行性侵害是理所当然、道貌岸然的训导主任），少年学生全归为拒邪抗恶的纯真良善，即使学生的偏差行为（如以欺负老师为乐），也在作者偏袒心态的合理化之下，变成对抗丑陋大人世界的反扑（如学生曾被老师背叛过而产生的反抗心理）。或者是这些思想半熟不熟的学生敏感地抗拒教师的好意接近，反而因感觉存在受到威胁，进而对教师产生报复或恫吓的行为（如单行本第9集中冬月老师跷课的故事，更点出教师遭逢的学生情绪反弹问题、及内心承受外界施予压力，堪称教师漫画的经典）。于是在现实生活中极容易就被大人所局限的青少年读者，在心有同感的感触下，迅速的接受漫画的内容，并进而认同拥有大人躯体、却保有少年纯（蠢?）真的麻辣教师鬼冢。

鬼冢的行径与问题学生的心情，虽然在现实世界中读者未必都能亲身经历，但那些疯狂的念头，却也曾经在你我学生时代的心头一闪而过，代表这些很难发生却非不可能发生的事情，读者的心中是如此渴望它的发生。即使是非少年学子的读者，见到鬼冢反抗社会禁锢的洒脱行为，印证自我对社会不满的亲身体验，也很容易的将心情投射到书中角色之中，心情获得短暂的逃避与发泄。而漫画里的物质设定一再出现青少年事物来争取少







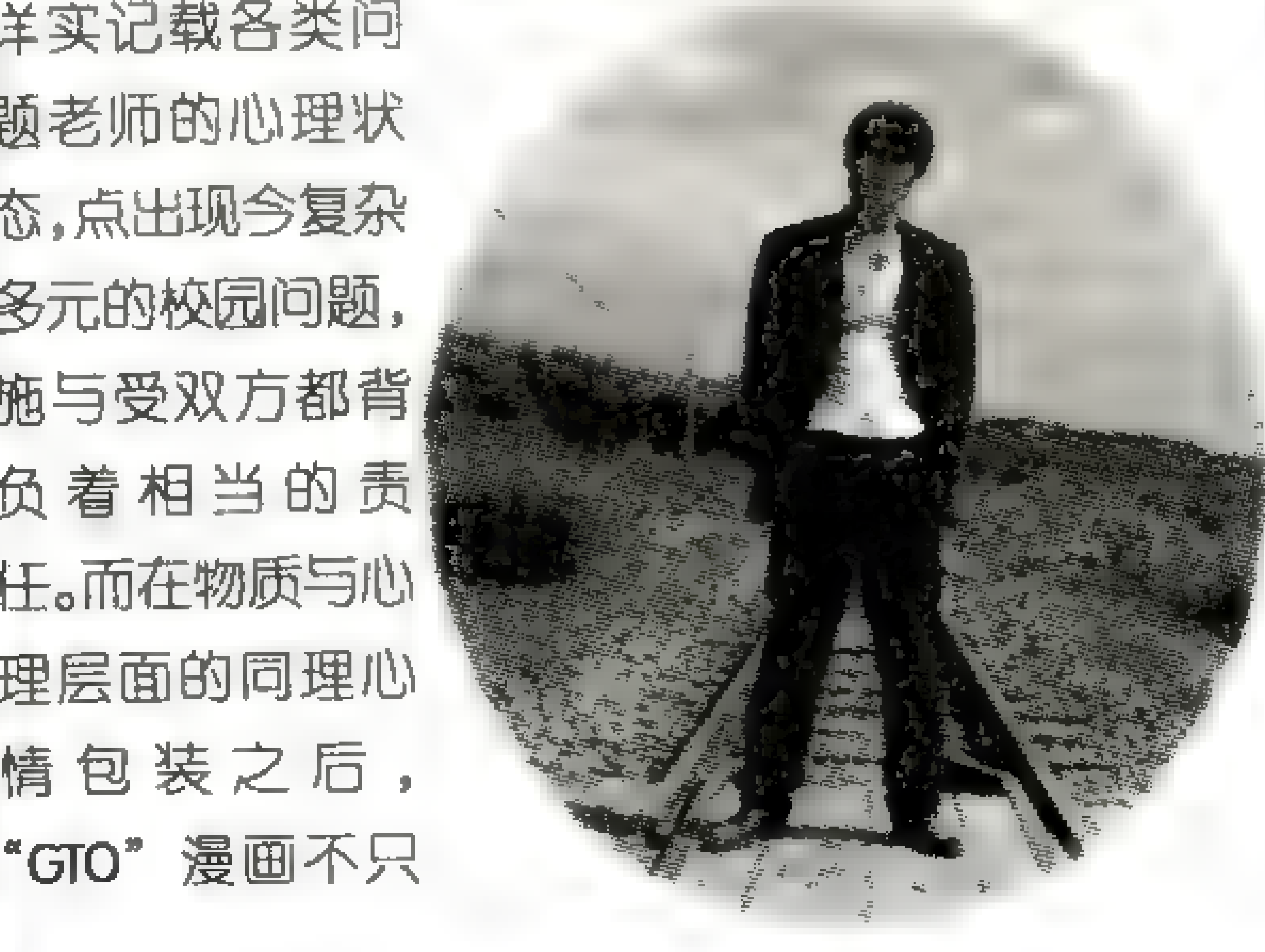




年读者的认同，如手机、大头贴、占卜算命、泡泡袜、电玩及风云软件、Internet、Cosplay（角色扮演Costume play，简称Cosplay）等等；连在青少年学生心理层面的设定，如常见的家庭不和问题、恋母情结、同侪的集众与排挤现象、校园暴力事件、自感能力不足的自卑、不被社会标准认同的挫折等等心情反应，都有极深刻的生活化描写；除了问题学生的心理解析外，漫画中还详实记载各类问题老师的心理状态，点出现今复杂多元的校园问题，施与受双方都背负着相当的责任。而在物质与心理层面的同理心情包装之后，"GTO"漫画不只

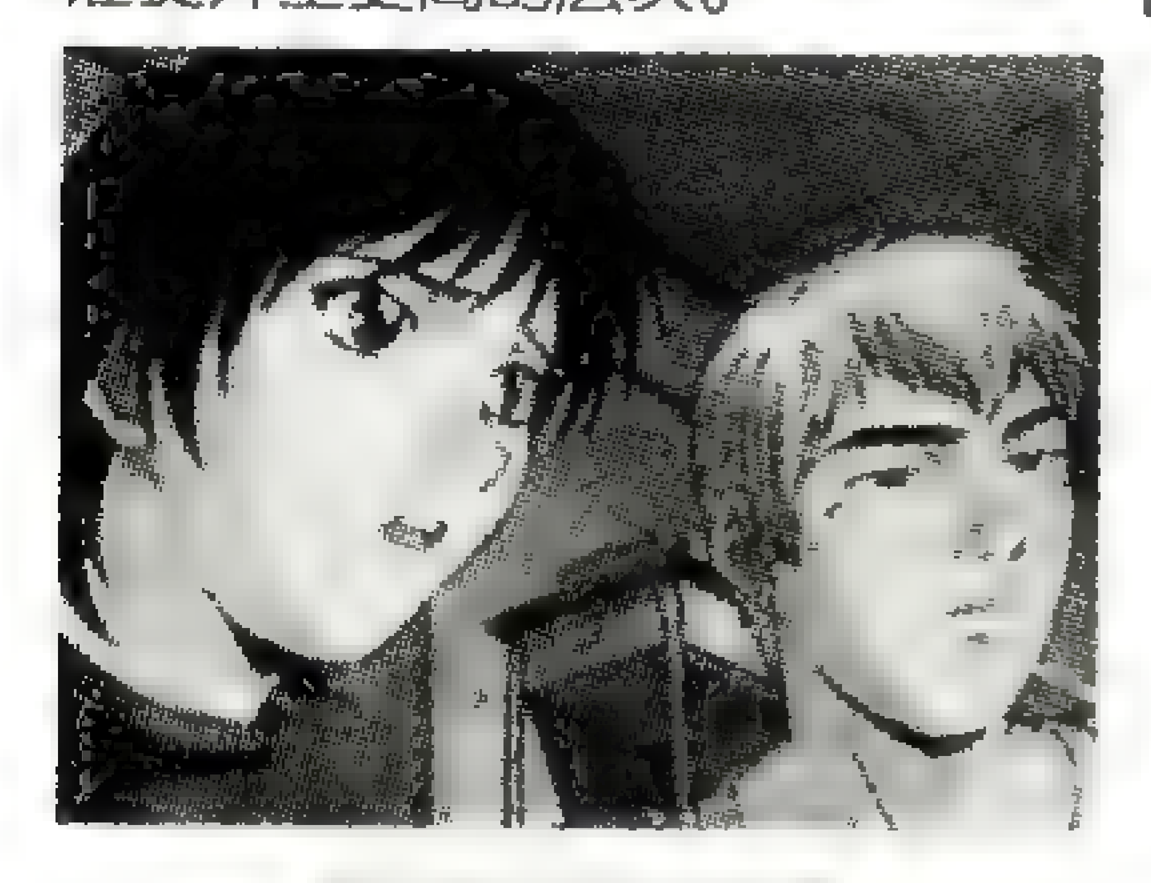




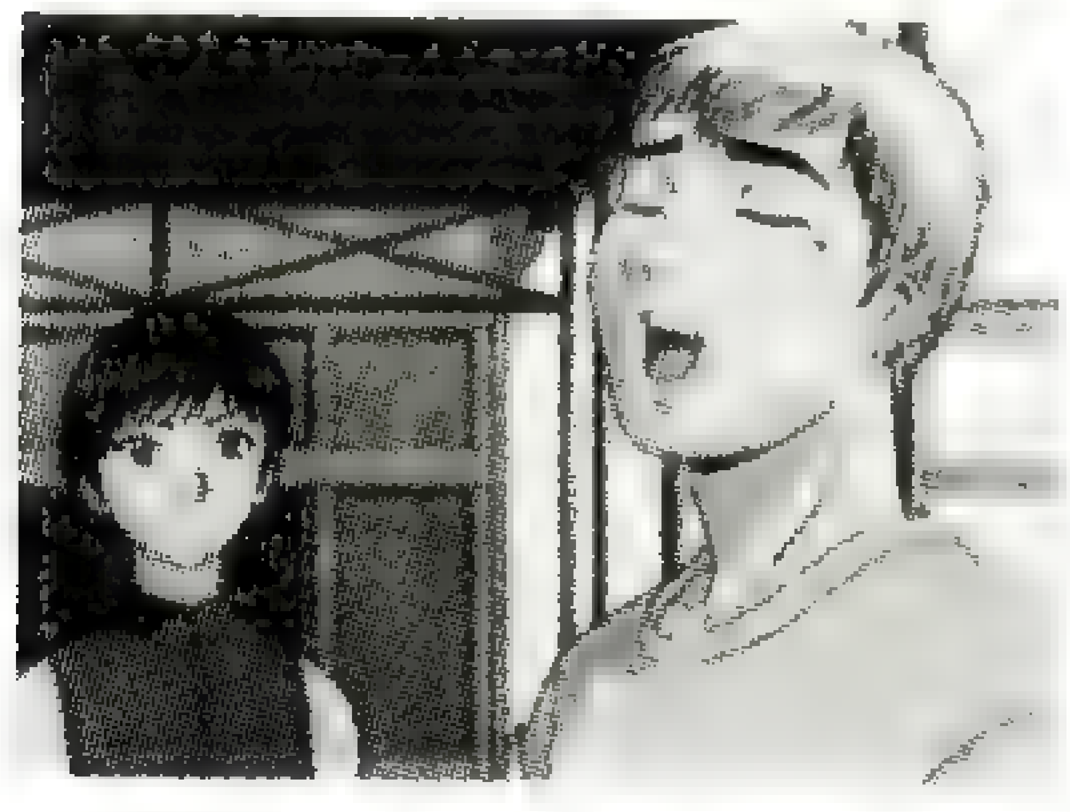


说出学子的心声，借由麻辣教师鬼冢英吉的英勇行为，青少年读者还看到他们心中的期待与希望，期待能被大人理解的希望可以早日实现。不过藤泽亨在漫画中也不全然讨好读者，偶而也可以见到他极欲超越自我的突破，其中最明显的例子，就是单行本第8册第1篇的故事。全篇故事让观众以鬼冢无出场、无对白的第一人视界来进行，仅留视界所见鬼冢好友牙岛警察口白独力演出的实验性风格，令人不禁对作者勇于尝试开发新技巧的大胆而鼓掌，也

证明作者不以创作出一部畅销作品而沾沾自喜，而更希望能开创出另类风格的作品，再将漫画水准提升至更高的层次。







其实，“GTO”是一本十足复古风味的漫画。漫画家藤泽亨曾经历过日本动漫画业最辉煌的80年代，也深受当时知名漫画家风格的影响。于是他反复在“GTO”漫画中引用许多著名经典漫画作品的内容。如鬼冢搬家至学校时出现在车上的超人玩偶及唱的卡通主题曲（仿袭石森章太郎旧作“假面骑士V3”）、在游戏厅玩格斗游戏中出现的拳手角色（仿袭千叶彻弥的“小拳王”系列作品中的主角矢吹丈及力石彻）、鬼冢双手套进保龄球号称“小叮当”（仿袭藤子不二雄旧作）、在胸口画出北斗七星自号“健四郎”（仿袭武论尊“北斗之拳”旧作）、大妈妹野村朋子参加明星选拔会的角色扮演装扮（Cosplay，仿袭永井豪“Cutty Honey”旧作）、鬼冢上课时也Cosplay过“恶魔人”（仿习永井豪旧作）及身体左半边为人体解剖模型的人造人（仿袭石森章太郎旧作“人造人间”）、准备征罚天才少女神崎丽美的高中女学生号称“黑色三连星”、冲绳毕业之旅神崎丽美的房间号码为“0080”及同房学生所谓“高达算命学”（仿袭日本经典动画“高达）、女学生相泽雅被困饭店时变态者的装扮（仿袭日本英雄特摄“超人战队”系列作品）等等例子不胜枚举，连对白中的比喻都常出现日本老牌明星演出早期电影的角色，或者角色时常哼唱老歌的歌词。这种频频向旧时作品





致意的内容真的能带给老漫画迷极大的恶作剧乐趣，及丝丝的怀古之情，进而加深对此作品的认同感，而未识破这些趣味的漫画读者在欣赏这些爆笑场面时也能自得其乐，融入作品的趣味剧情之中，“GTO”很自然、也很技巧的吸引了非常广泛的读者群。

除了笑点复古之外，“GTO”的故事主干也是描述旧世代在现今



社会的难适应症状。主角鬼冢，一个过时暴走族（崇尚旧时帮派的仁义观念）在现今复杂的校园环境中，非但不见容于旧式的教育体制，连与新新人类建立的组织逻辑都呈现极大落差。当书中一再给予鬼冢难关之际，这个与现今社会环境格格不入的夹心饼，都要一再坚持自我的心态与价值观，然后向旧制度或新思潮抗争，深刻点出世代间磨擦矛盾的激烈冲突。虽然鬼冢坚守旧时操守的信念常常令他犹豫不决（尤其是面对艳福之际），甚至涉入险境，但在作者戏剧性给予乐观情节安排，鬼冢以旧时代的执念克服新时代发生难解的校园危机，显露出作者对旧价值观的肯定，及对新世代的希望期许。

而鬼冢不学无术的教学方式却能引起学生的认同，更呈现出现代人（学生）空虚寂寞的心灵，期待着旧世代更多的真诚与耐心来化解世代隔阂。这些学生在课业上都远较鬼冢更为优秀（班上甚至还有两个超级天才学生呢），鬼冢在“传道”、“授业”上就不必误人子弟了，但鬼冢在“解惑”及

"适应社会"这两件教师天职的努力，或许可以提供现代教师另类的新启发。



在电视版中的鬼冢虽然因电视的影响层面过大，所以删去漫画中许多"不良"习惯而显得不够搞笑，但在电视剧煽情的剧情铺陈下，电视上

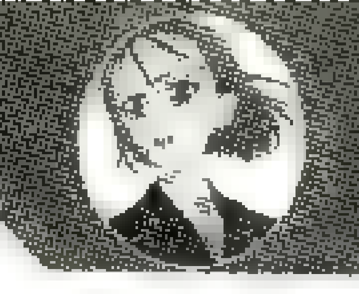


的鬼冢显得英气勃勃，反倒接近金八老师的后继者。而且电视版结尾安排那些性格偏差的教师（新生代眼中邪恶的中年人）都在最终篇被感化、而恢复成当初刚为人师的热血教师，这当然也是电视剧不能免俗的八股安排。但是原本在漫画中超越现实过多的鬼冢英吉却因此在电视版中更接近真人，而反町隆史反而创出反町版独特的"GTO"，走出与漫画版"GTO"不同人格的生命体，也是令人激赏的闪亮迷人。

"GTO"漫画所创造的全面性热潮，已非单单漫画书所影响的层面而已，更重要的，它将社会曾经存在的现象，以漫画的方式、轻松的记录下来。




珠玉小品
彼氏彼女的事情



彼氏彼女的事情

改编自津田雅美原作的同名少女漫画，动画版的监督，正是以几年前“新世纪 Evangelion”（简称 EVA）声名大噪的庵野秀明。经过 EVA 狂潮的暴起暴落，观众对于庵野要如何处理这部主题、风格和 EVA 截然不同的动画，都大感兴趣。1998 年 10月 2 日，这部作品终于现身于观众眼前了…

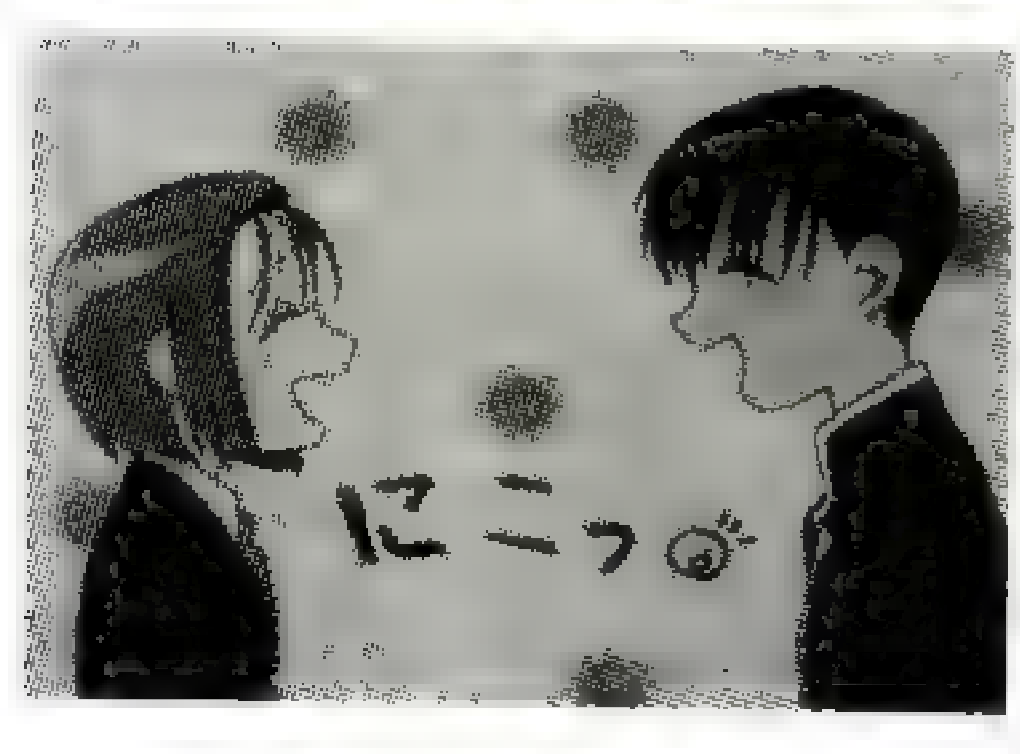


开场白

“彼氏彼女的事情”播出后，和 EVA 一样，引起了两极化的评价；以充满争议的 EVA 最后两集的演出手法，来制作这部少女漫画改编的校园恋爱喜剧，会造成这样的结果并不意外，或许该说，没有争议才怪吧！

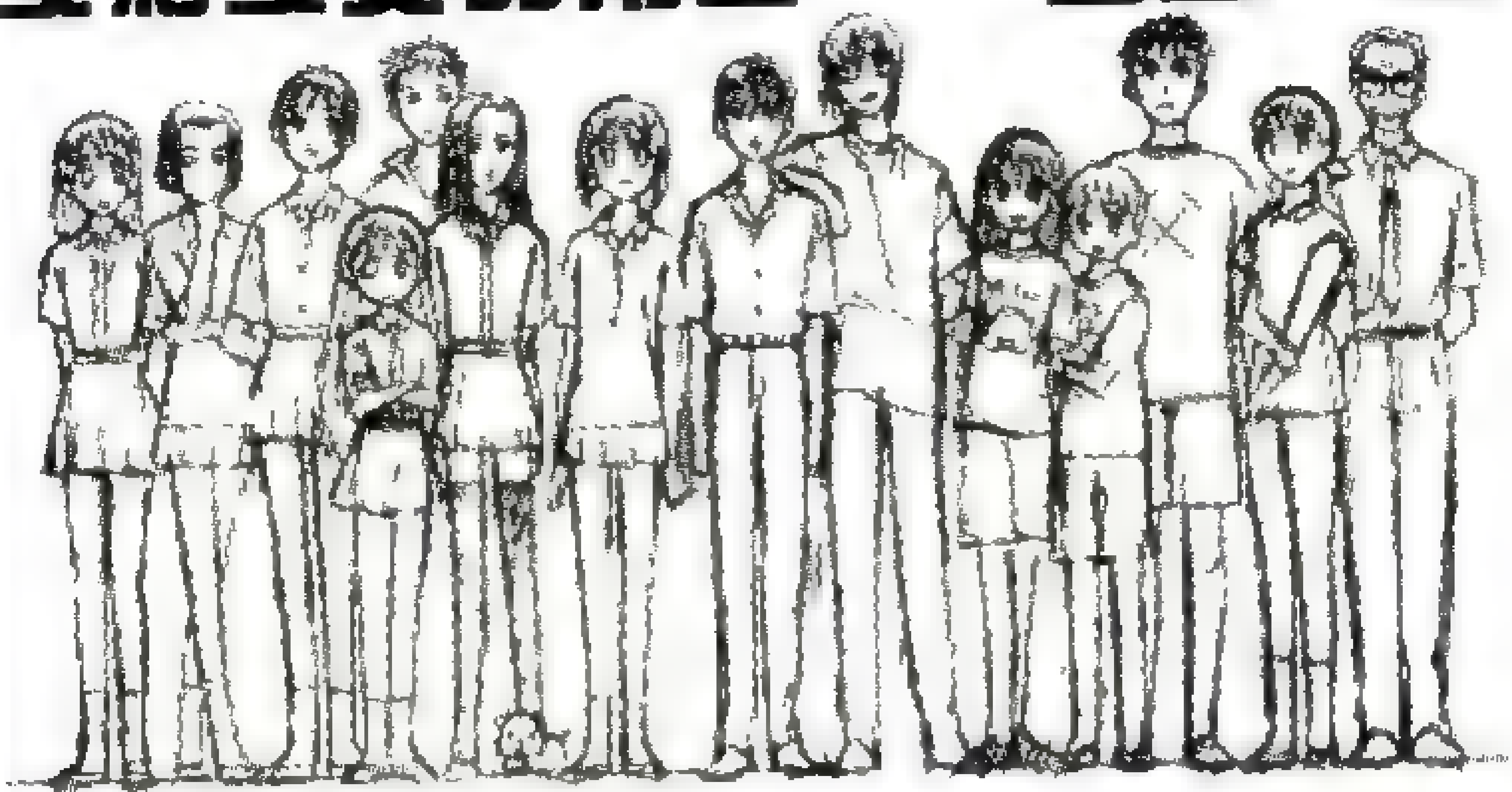


总共出了 20 卷 24 集“完结”，可是明明这部动画全部是 26 集啊，这是怎么回事？在看了前六卷十二集之后，本来觉得在画质、音质、翻译方面，比起从前的动画来说，都有很大的进步，不料一看第七卷，却发现第十四、十五集被整个剪掉！原因猜想是这两集是所谓的“总集篇”，这是近年来日本电视版动画常见的方式，在演到总集数的一半时，会有一集是回顾前半部的画面剪辑集锦，许多观众认为这是偷懒混集数的作法而颇不以为然。姑且不论这是否偷懒，这个总集篇也是整部作品的一部分，是不容否认的事实，将这剪掉，无疑使作品残缺不全！更何况，这两集并不全是总集篇，第十五集的后半段，是新的剧情！





多彩多姿的角色——雪野一家



这部作品是以高中生的校园恋爱故事为主轴，所以在角色的设计上也就比较限定在比较“生活化”的类型。尽管这样的限制下，在津田雅美笔下，本作的人物仍然十分富于变化。

宫泽家在设定上属于“正常明朗的庶民家庭”，不过在剧中却经常被拿来专作搞笑之用。总之只要镜头一进入这个家，观众就可以准备开怀大笑了。

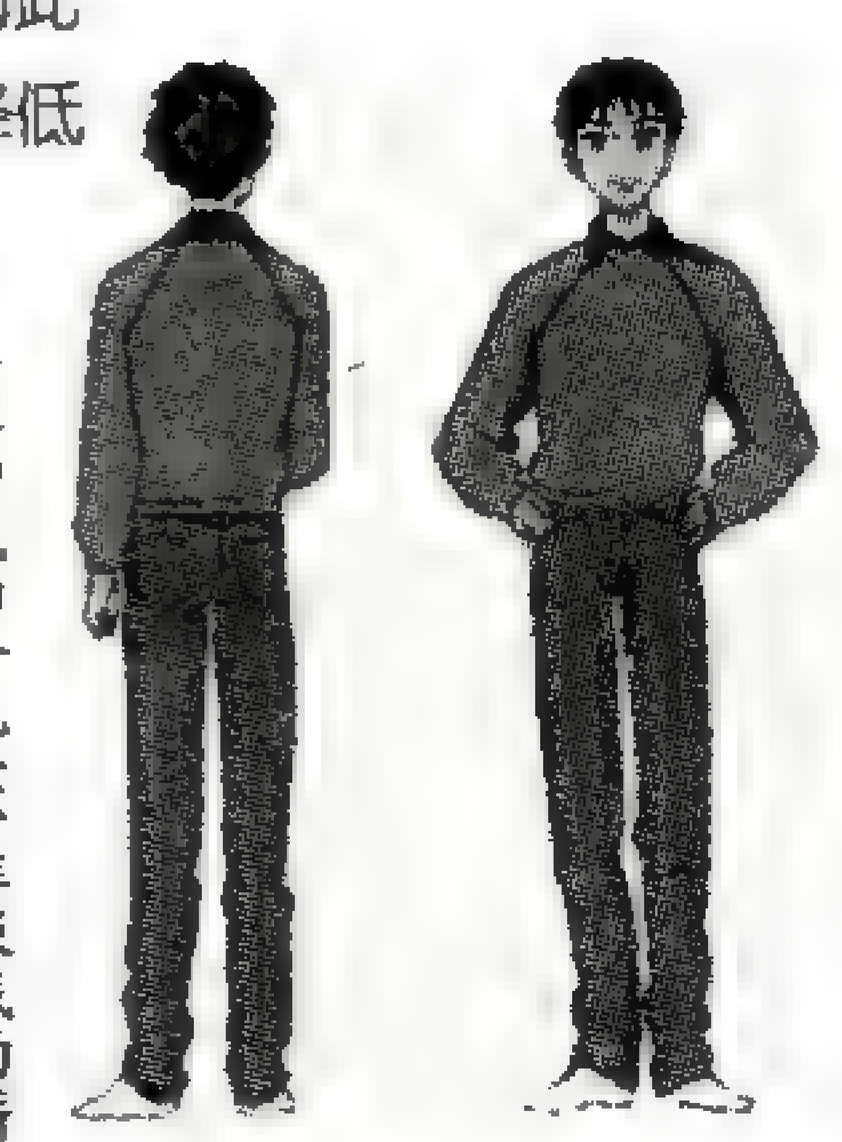


宫泽洋之：

爸爸，是个超级“爱女家”，喜欢穿上面有“娘命”、“娘 Love(“娘”在日文中是指女儿不是指妈妈)字样的 T 恤，因此被岳父封为“爱的勇者”(?)。若薪水被老板降低会发动“人间 N² 爆弹”的特殊技能。



不准动我的女儿！不准谈我的薪水！呜哩哩哩哩！我就是世界第一爱女家（当然也爱妻子）的宫泽洋之！

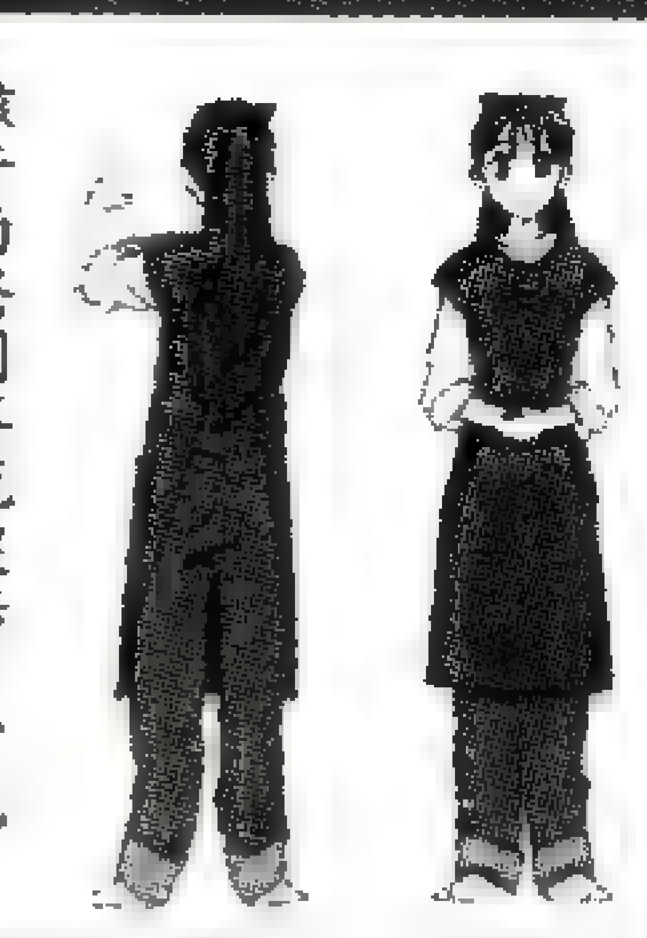




宫泽都香：

妈妈（虽然看起来像姐姐），大概算是宫泽家最“正常”的一个？





孩子的爸别再说傻话了！吃西瓜了！





宫泽雪野：

本作女主角，一年A班，原来是个拼死拼活，以达到老师同学们心目中第一优等生为生命的目标，拼命念书固不待言，这还不够，还要经常进行“容姿特训”、“运动特训”、“音乐特训”，才能成为“品学兼优”、“五育并重”的模范生。在进入高中之后，认识了有马总一郎以及一干朋友（损友？后详）之后，开始重新认识自己真正想追求的目标。

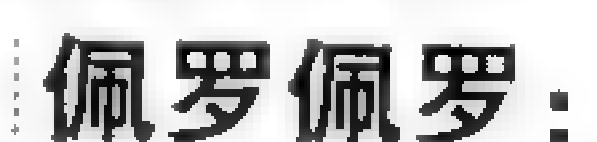
我就是，容姿端丽品学兼优运动万能的超级美少女优等生宫泽雪野！



宫泽月野、花野：

两个妹妹，同时负责片子开始时的前情提要及结束时的次回预告。在“常识”方面远胜姐姐雪野。尤其小妹花野，因广泛阅读漫画以及小说，说起话来头头是道，令两位姐姐大为佩服。





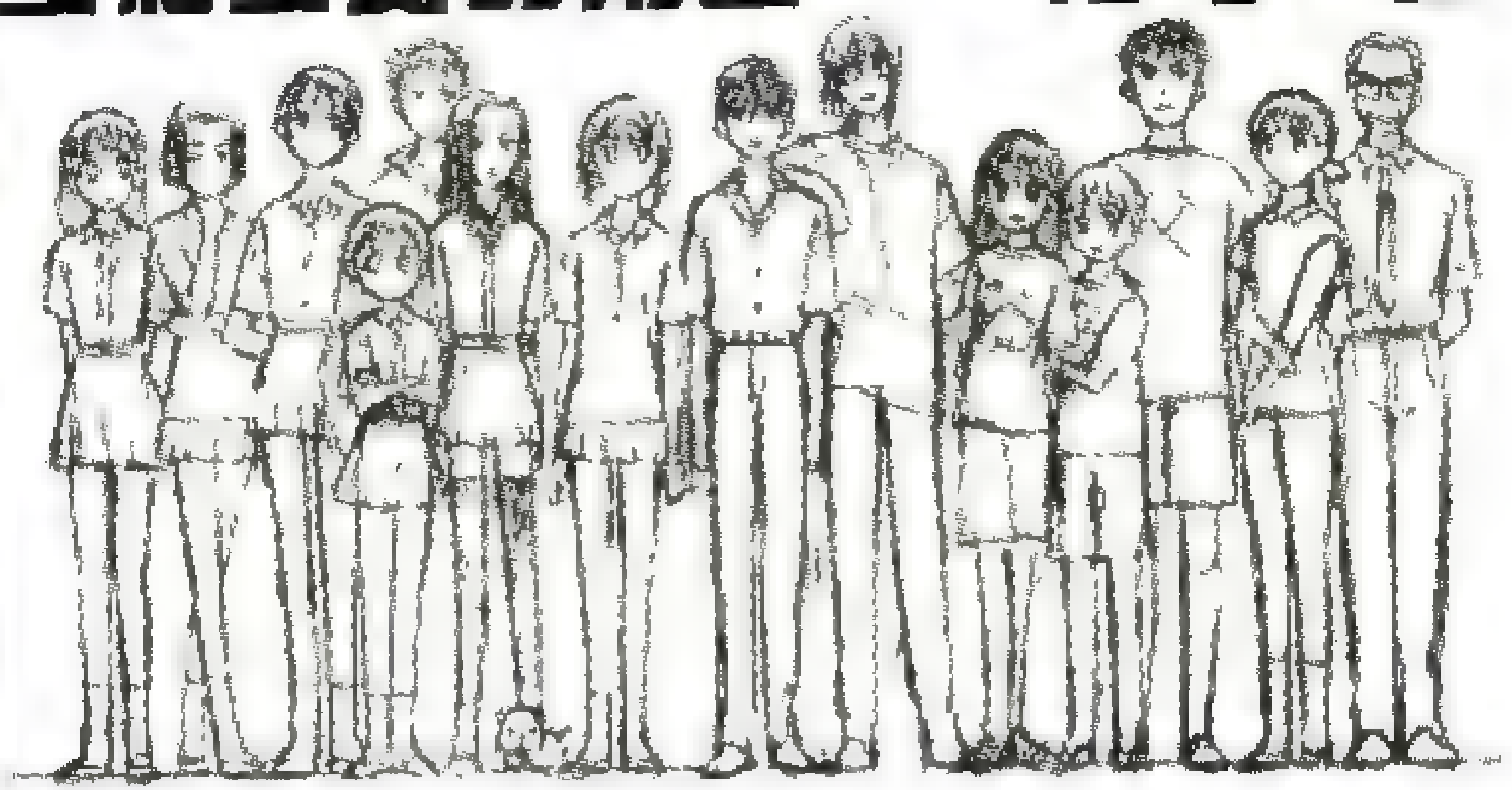
佩罗佩罗：

宫泽家养的小狗，本作品的吉祥物，造型据津田老师说是参考自己小时候的照片画的，又名“天神丸”或“流星王”（这是浅叶秀明的独断命名，尚未获得饲主追认）。





多彩多姿的角色——有马一家



有马总一郎：

本作男主角，高中一年A班。跟宫泽雪野一样，为了成为完美的优等生而努力不懈。但是他不像雪野是为了面子，而是为了自己被家族亲为污点的出身，以及报答养父母的恩情。他是货真价实的优等生，而不像雪野需要进行各种“特训”。由于童年时代的经验和亲戚的白眼，让他的性格有着晦暗的一面。而自己的出身与遭遇，也使他对雪野正常而温暖的庶民家庭有种复杂的感受。





养父母：

其实是总一郎的伯父母，对总一郎呵护备至。但是由于总一郎的家族心结还没解开，虽然彼此开心，但总还是有隔阂。

生父母：

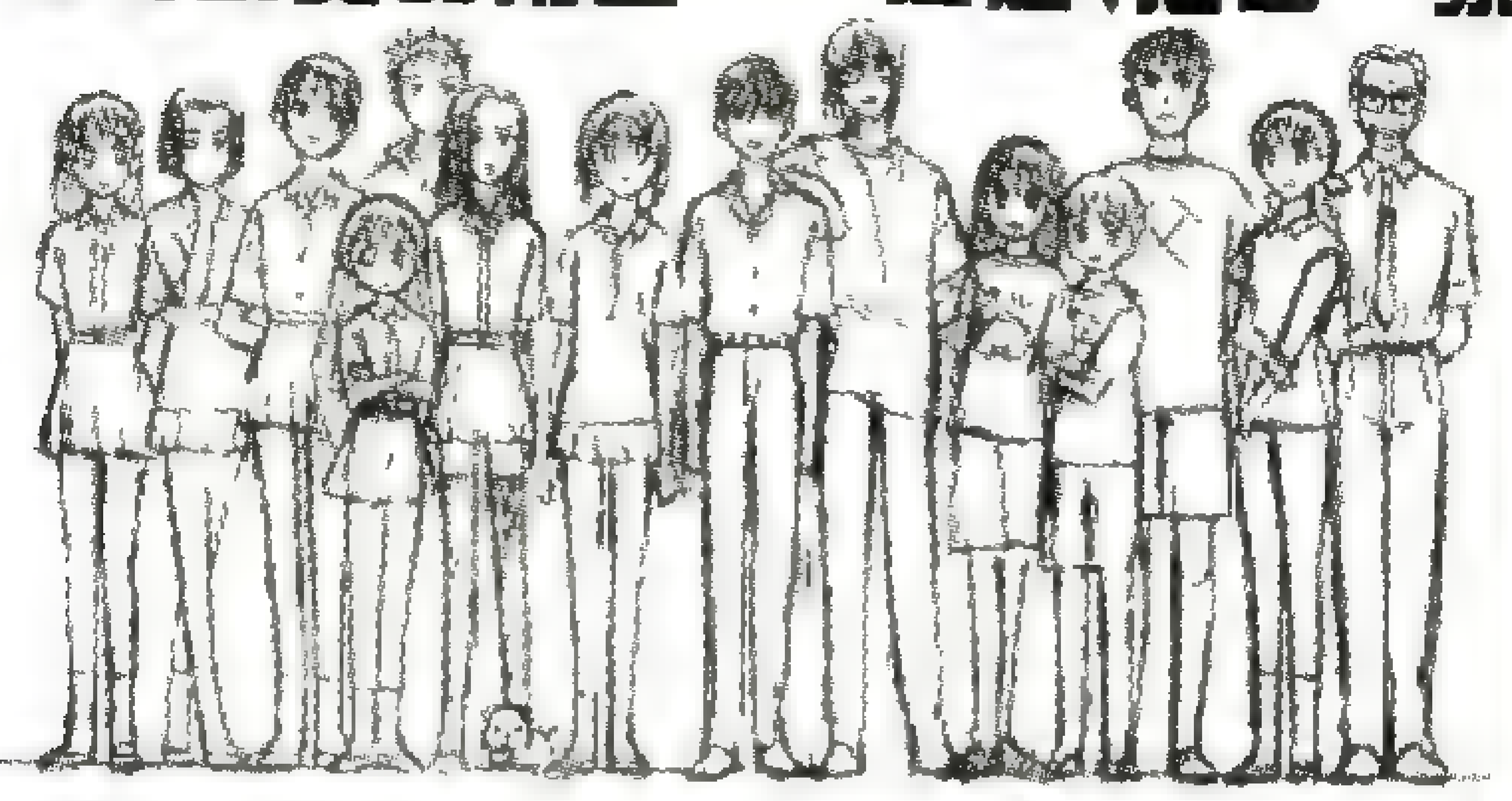
父亲叫做怜司，母亲名不详，是江户时代以来就是望族的有马家唯一的污点，偷窃、诈欺、恐吓样样都来，并且经常虐待年幼的儿子总一郎。后来借了一大笔钱倒债出走，将总一郎留给大哥夫妇收养。

其他亲戚：

因为看不起总一郎的生父母而看不起总一郎，是一些只重门第，势利的家伙。

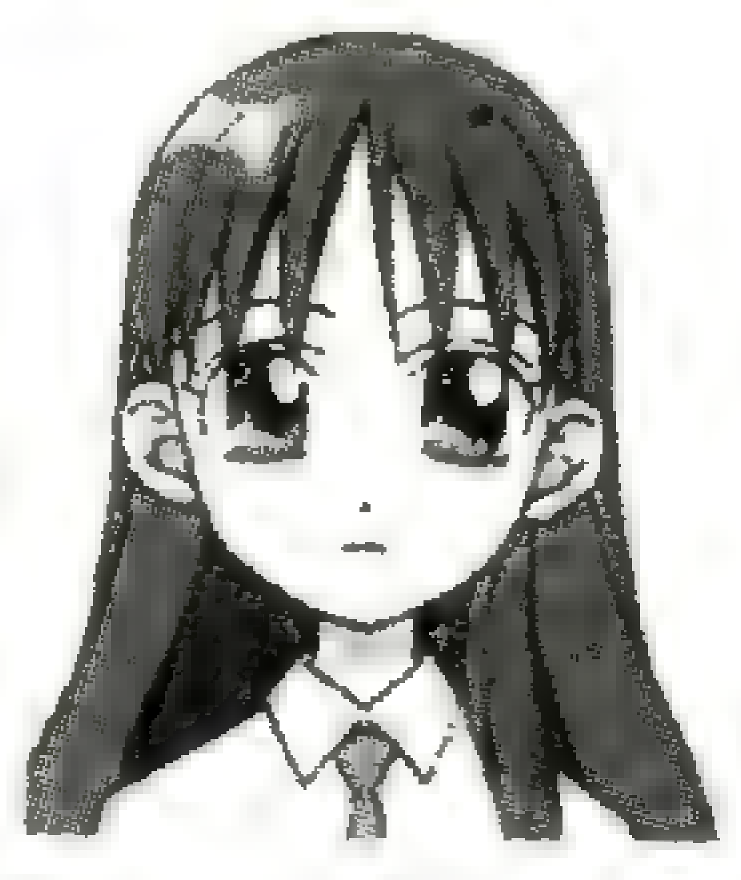


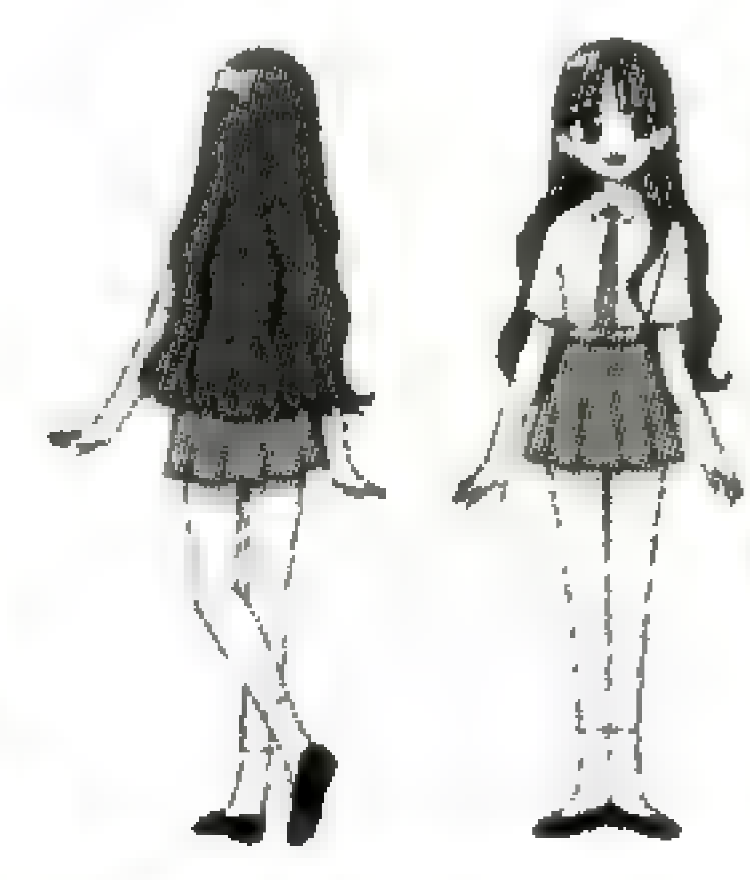
多彩多姿的角色——芝姬、池田一家



这两个（后来变成一个）家庭，是“再婚事件”这条剧情支线的主要角色。小翼虽然在许多情节被当成纯粹搞笑的角色，不过在这一段故事中对她的内心世界却有难得颇深刻的描述。

芝姬翼：

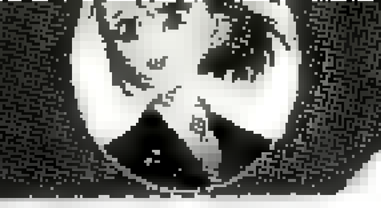




一年D班，母亲早逝，在单亲家庭中被爸爸宠坏的超级美少女，刚出场时为了争夺总一郎跟雪野展开一场华丽的街头霸王大乱斗（证言：佐仓椿）：“踢得好！不过这种程度还打不倒我！”“少罗唆！”（←据说是引自高达的“富野节”台词）。后来越来越像众人的玩具一般（主要的型态是呈考拉状，粘在佐仓椿或是雪野身上，有时候会咬人，喂食请小心，拍照勿用闪光灯…）。在庵野的恶质演出下，成为除了雪野的老爸以外，另一位拥有“人间N²爆弹”特殊技能的角色。配音堪称“一绝”（有人说是绝品，有人说是爆烂，各位读者觉得呢?）。目前愿望：早日变回人类。

芝姬俊春：

小翼的父亲，童装设计师。除了宠坏小翼以外，自己也好像是个被宠坏的少爷似的。长相俊美（到雪野家要领回小翼时，众人的惊叹：“美父！（特大字形）”，工作收入高，但是生活能力低落）。



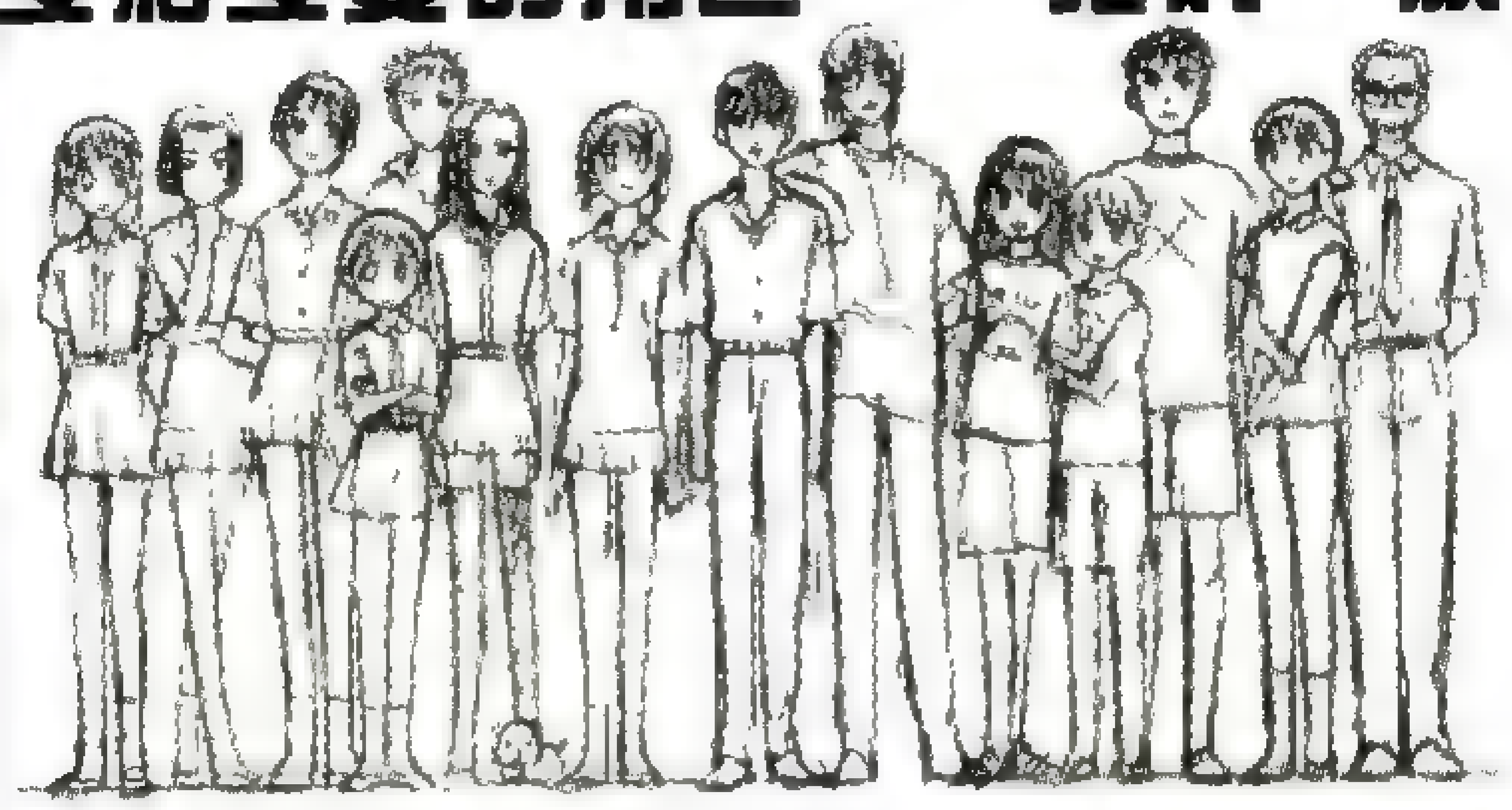
池田裕美：

小翼住院期间负责照顾她的护士，跟俊春一样丧偶，带了个和小翼同年的儿子，过着俭朴（而混乱）的生活，俊春再婚的对象。

池田一马：

裕美的儿子，由于玩摇滚乐的关系，外表看来像个叛逆少年（染发、重金属的硬派饰品），不过是个心地善良的少年。

多彩多姿的角色——抢戏一族

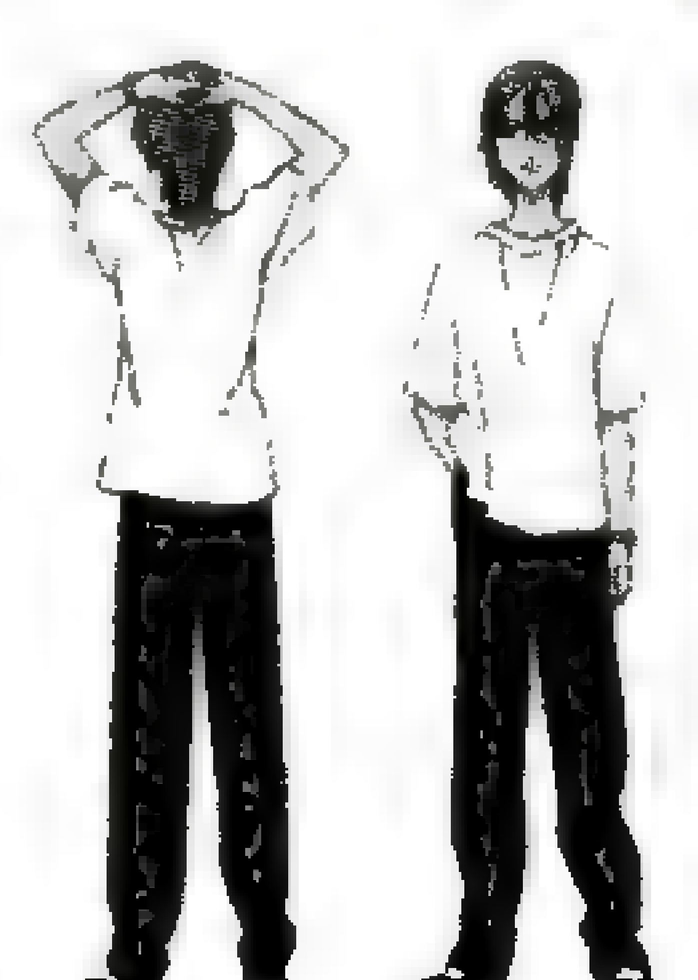


浅叶秀明：



一年F班，和总一郎并称高一两大美男子，不过和总一郎的正经形象相反，是个带着颓废气息的美少年（有时也被称为色情狂、变态高中生、怪奇荷尔蒙男等）。起初因认为雪野会阻碍他“建立后宫的伟大梦想”而与她交恶，不过后来也成为好友。因为和家人处不好而拼命念书考上了这个学校以便搬出家里，常粘着总一郎，昵称为“あさぴん”。



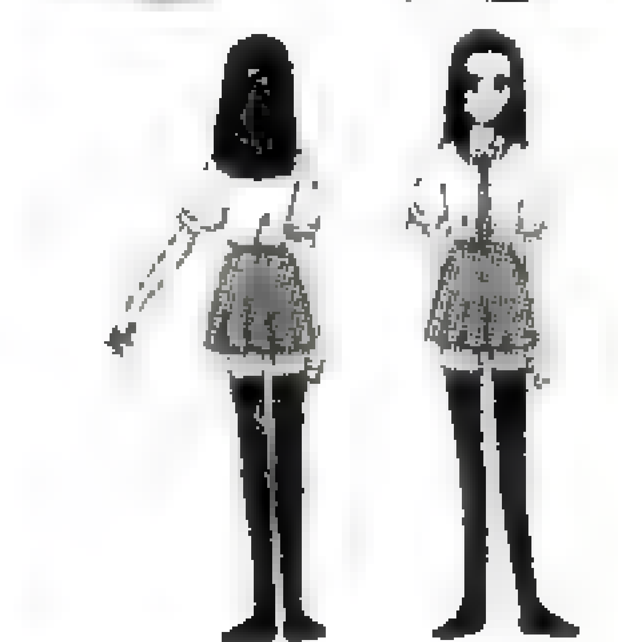




井泽真秀：







一年A班，在初中时期和雪野一样是个众人注目的优等生，但是升上高中“不幸”跟雪野同班而锋芒尽失，于是策动班上同学联合起来排挤雪野，失败后反而跟雪野成为好朋友。目前正与某28岁牙医师交往中。

佐仓椿：

一年D班，是所谓“体育会系直球思考”型的硬派大姊，根据被害人十波健史的证言：“精通柔道、合气道、空手道、拳击，尝过她拳头的人不计其数，让全校男生闻名丧胆的超级暴力女。”在小翼与雪野大战、与真秀发动排挤雪野时，和雪野成为朋友。和浅叶一样喜欢“美少女，颇受女性朋友欢迎。

濑名理香：

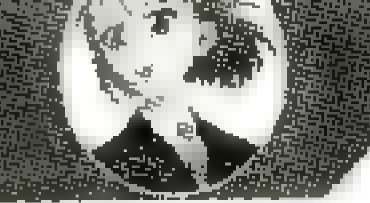
一年D班，文静乖巧型，女红高手，经常被亚矢利用、压榨、出卖，但是仍然真心敬佩亚矢的才能而打从心里发出赞美，这种有如圣女般的个性让看起来总处在上风的亚矢自渐形秽。雪野对她们两人关系的评论是：“亚矢是孙悟空的话，理香就是唐三藏了。”

种冈智彦：

入学考试仅于总一郎与雪野之后的第三号人物，在两人因为谈恋爱而成绩下滑之时，拿下全学年榜首，目前正体不明，日后是否有所表现，尚待观察。（此人似乎在课余之际打工当漫画家助手，可能是名列本漫画每册后的感谢名单首位的“S.Taneoka”）。

十波健史：

有钱人家子弟，初中时跟有马以及佐仓同校，被佐仓视为下仆，转学后痛下决心特训，成为运动万能成绩优异身材高挑肤色健



康的南岛少年，回到北荣高中后一心想找佐仓复仇，但是后来对佐仓的感情产生变化。

泽田亚矢：

一年 D 班，文坦才女，已经是个正版的小说家，笔名泽井绫希，是宫泽家的文艺少女，小妹花野的偶像。走的是硬路线，因为抽烟而遭到优等生雪野的肃正。个性沉着冷静（且恶劣），一眼就看穿雪野被排挤必定是有人在背后指使。“14Days”中雪野等人要演的戏的作家。



有 EVA 的味道？

这个故事以雪野和总一郎之间的恋情为主轴。在前几集时，相信有不少人看到他们两个，会有“啊，这是明日香和真嗣！”这种似曾相识的感觉吧。不过随着剧情的进展，雪野渐渐摆脱了“EVA 味”。毕竟她的出身、成长的过程“十分正常”，而不同于 EVA 里那几个阴暗的家伙，反而由总一郎同时承受了明日香和真嗣的特点。（当然，这种类比法可能对原作不尽公平，虽然动画是庵野主导，不过人物、剧情皆是出于津田雅美之手，不太应该以 EVA 的人物来类比，或预设本作的人物有受到 EVA 的影响。话说回来，由于人性的共同点，导致不同作品中人物特质相似，也不是什么奇怪的事情。）

演出技术面：作画、配乐、节奏





有不少同好对这部作品"EVA式的偷工省料作画"大感不满，不过就我和几位同好拿这部片子和朋友家人分享时的经验看来，会因此大为不满的，多是所谓的"动画迷"—常看动画，，对动画的制作过程有相当了解的人；而单纯地把它当作一出"电视卡通片"的"一般观众"（不排斥动画，但也不特别迷）看本片时，都看得十分开心。当然由于取样过少，算不上什么"民意调查"(最近最流行的东西)，不过，这也反映了一个可能的问题：会不会是"动画迷"们太过在意动画的制作、画面品质这些技术面的东西，而失去了观赏时单纯的感动、太在意要"评论"而不是"欣赏"一部作品呢？

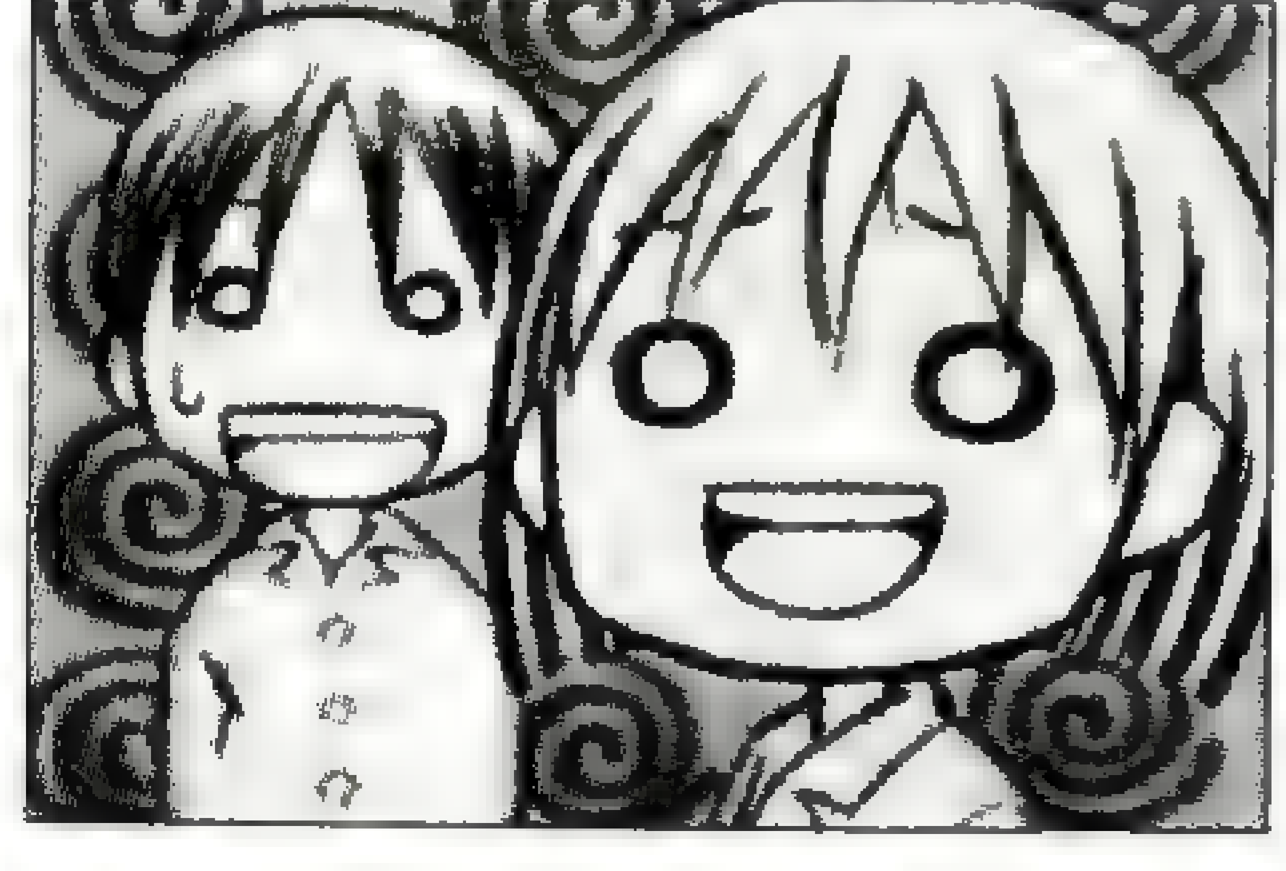
作画方面，我接受庵野监督的制作EVA时的"强辩"："所谓动画，并不只是一堆赛璐珞画片的集合体而已"。作画张数与画面精粗，固然不失为评价一部作品的指标，然而却不是评断作品价值的唯一标准（否则大家也别看日本动画了，比张数哪比得过迪斯奈的动画电影?）虽然本片被讥为有史以来作画张数最少的动画作品，而让许多重视作画密度与品质的动画迷嗤之以鼻，不过我并不是那么重视作画，所以本文的立场是属于"赞赏"本片的，请读者明察。各位可能会觉得这篇文章一味说它的好话，在此说明一下：因为恶评主要集中在作画上，而我也同意本作的作画的确是太混了，不过这方面的批评我假设各位读者已经都看过很多了，就不在此赘述。

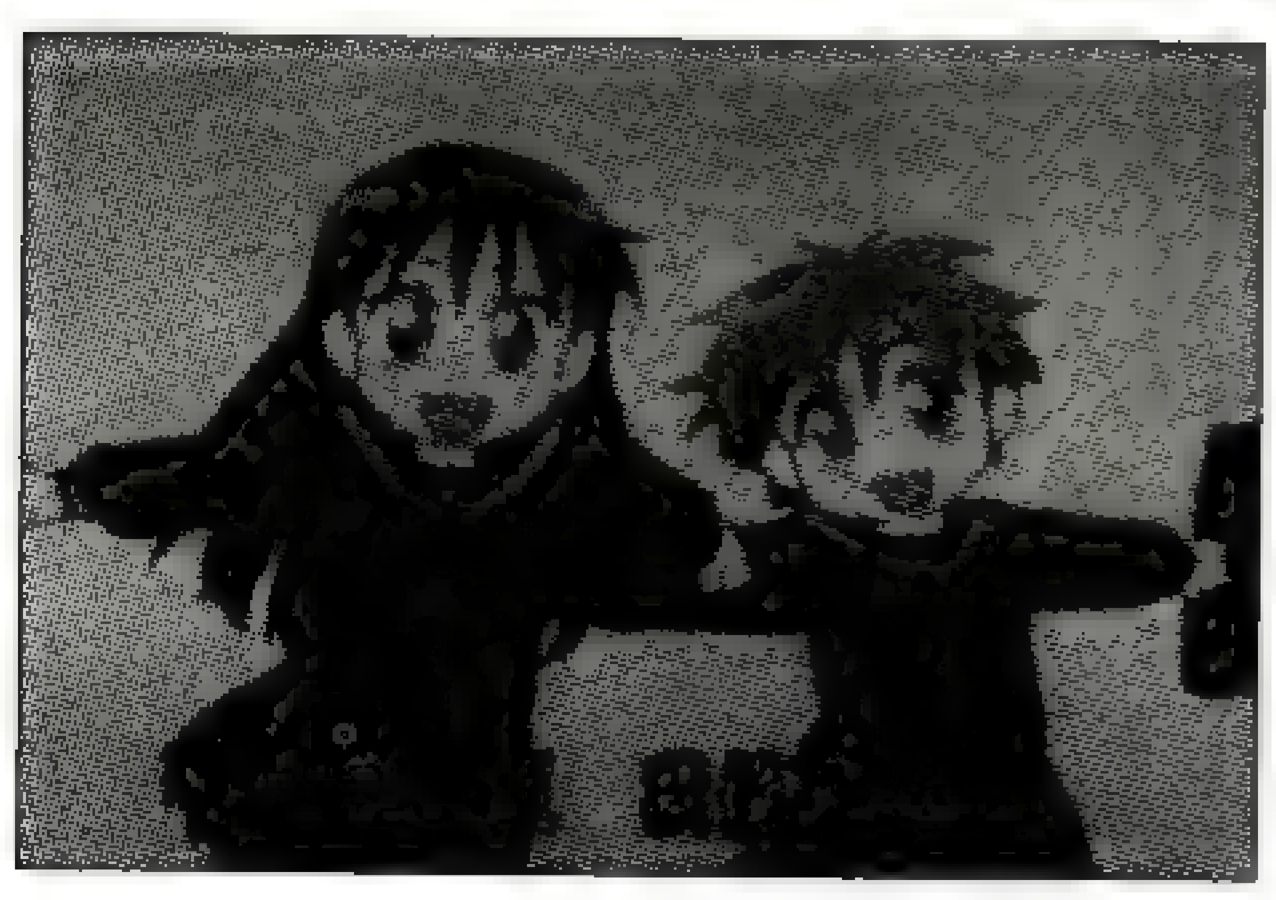
不过在作画方面还是有"优点"的(什么？这种作画还有优点可言?!)：固然张数很省，但是清爽的造型与背景与明朗的配色，让人一看本片心情就十分轻松，

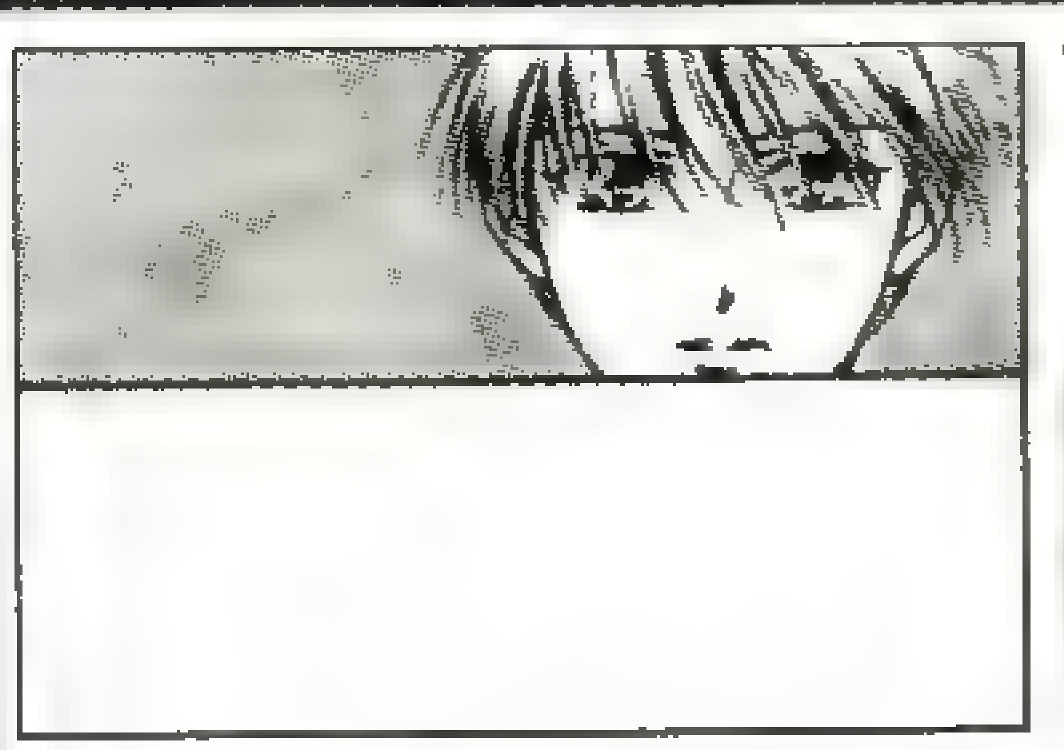


再加上庵野秀明在EVA中所开发出来的独特演出手法，并不会让人因过少的作画张数而觉得停滞呆板。和背景音乐巧妙地结合起来，把气氛烘托得极好，例如第一集中雪野的初登场，以雄伟的古典绝品，贝多芬的第五号钢琴协奏曲“皇帝”来为这位高中女生伴奏，这种“过于夸大的不搭调”恰能把雪野“面子第一的假优等生”姿态给突显出来，是很高段的幽默。

既然说到配乐，当然得顺便说说片子进行的“节奏”，本片节奏拿捏之好，足以补作画品质之不足。这是自手冢治虫以来所发展的“贫乏动画”的最大挑战：如何用有限的作画张数，“骗”过观众的眼睛，让片子看起来还是很流畅？以庵野秀明在EVA中的表现来看，说他是“剪刀浆糊的魔术师”一点也不为过，他一下子用大量的画面高速跳接，一下子又来个长时间的静止画面（有时候甚至像是直接把漫画拿来剪贴似的），代表作莫过于第一集中雪野“破功”的那一段：雪野听到电铃声，拿着雨伞冲出门外，都是快节奏（还要加上雪野的高速口白）；然后雪野一脚踢在来访的总一郎身上，进行节奏犹如踩了紧急煞车般嘎然而止，只剩下小狗睡觉的“zzzz……”，还有总一郎因震惊过度结结巴巴的说话声。看到这一段而不爆笑的人恐怕不多吧？







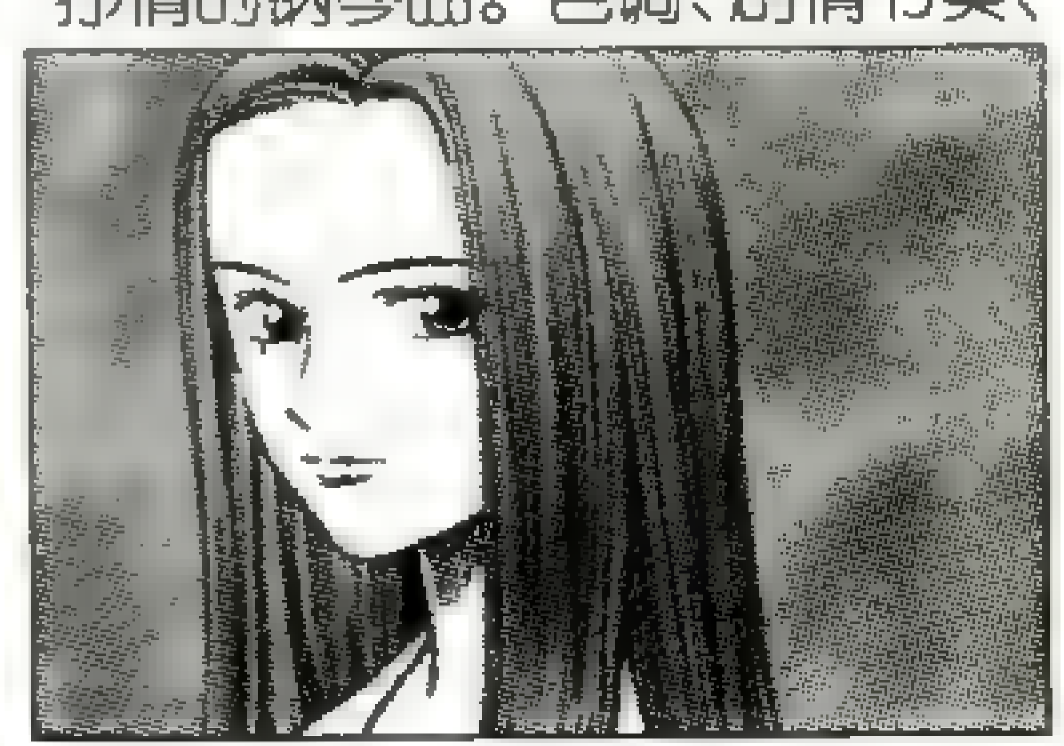


以 EVA 以本片的表现来看，庵野监督拿捏剧情节奏的功力实在高明：以长时间的静止来营造剧情张力（同时也在此节省作画张数）、但是在剧情需要激烈的动态时，又以远招过一般动画平均水准的作画张数以及（单一画面的）作画密度来制造出必要的动感。

前者是最容易被批评省工的地方：例如在 EVA 中，零与明日香在电梯中，以长时间沉默来表现两人之间的紧张关系（第二十二集），以及真嗣用初号机抓住渚薰时，也是用一段长时间静止画面来表示真嗣内心中的“天人交战”（第二十四集），观众（特别是前述“动画迷”）在批评这边太混时，不妨在心中自己作一下实验，缩短这段静止场面，或是用其他演出手法，能够达到同样的“心理效果”吗？我个人是认为这两段虽然在作画上偷懒，不过实在是很成功的演出。在“彼氏彼女”中，这种“长时间静止”也经常出现，用在人物的“内心戏”上，例如当雪野看着总一郎（或反过来）时，以铜笔素描的方式描绘被看的一方，配上看人的一方心里的独白。当然混时间的情节与方式不止这个，比起 EVA 来，此时的庵野，似乎又开发出不少打混的秘诀……

配乐配合了演出的节奏，颇有画龙点睛之妙：例如在前情提要时配合雪野的两个妹妹连珠炮般的旁白兴高速跳接的画面，采用了明快的进行曲；而在雪野与总一郎独处的感性时间，就配上抒情的钢琴曲。色调、剧情节奏、



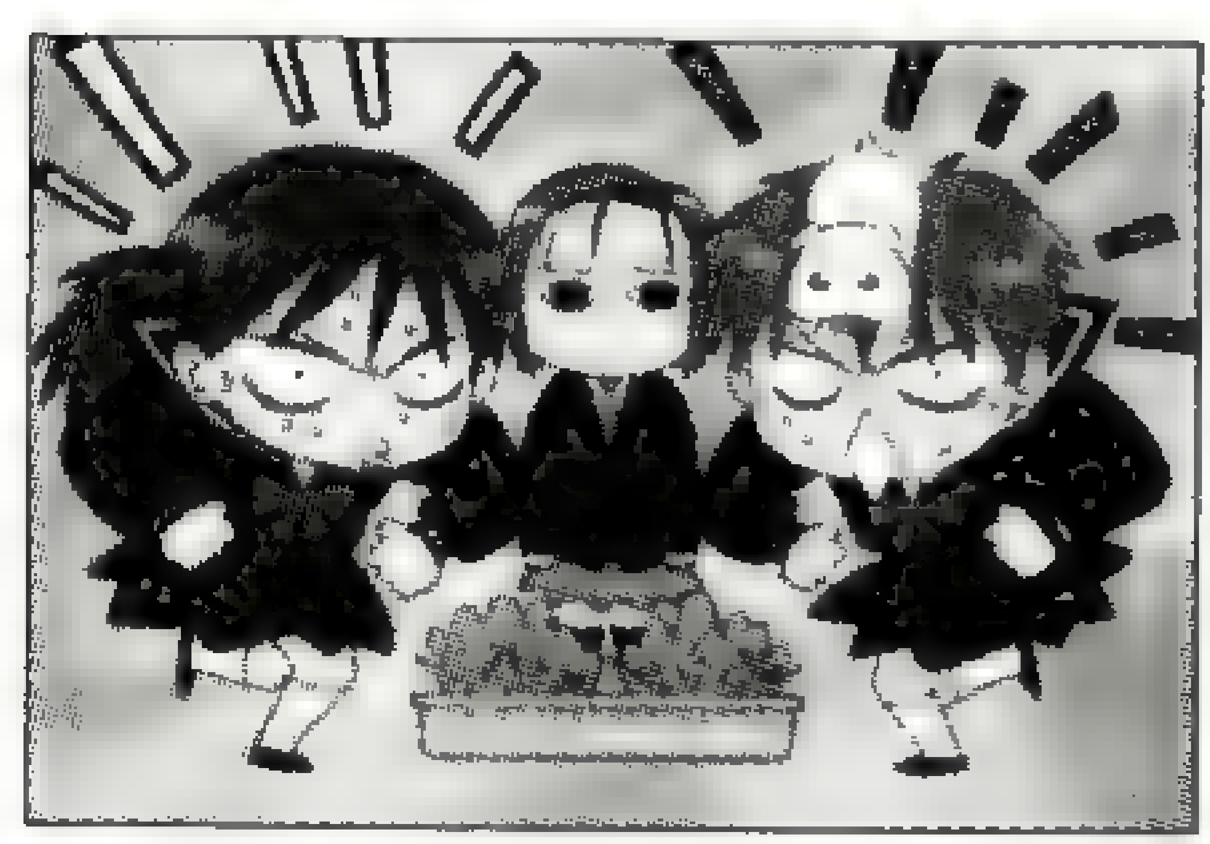




配乐三方面的高度配合，让这部作品在极为省工的情况下，依然能成为一流作品。





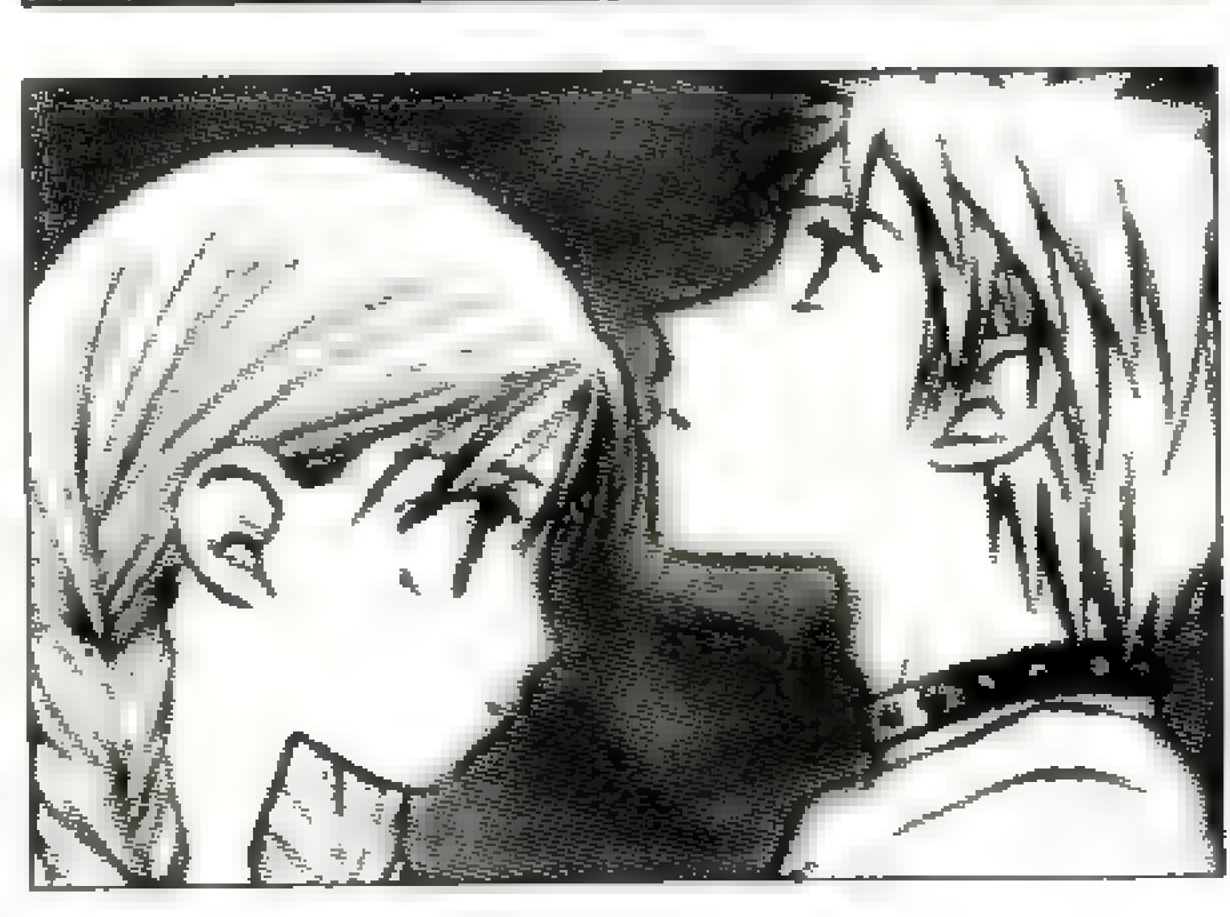


这多少是由于动画制作在资金、技术方面的门槛过高之故。今天看到这部"彼氏彼女"，不禁令人希望油然而生："资金、技术的门槛再创新低!"要拍出这样的作品，需要的资金远比"机动战士Gundam"、"机动警察Patlabor"、"幽灵公主"这些大制作低太多了，证明了极低的成本与作画密度也可以拍出好动画。不过不靠炫丽的作画与特效撑场面，无疑地设定、剧本、演出会面临更大的挑战。以往国内动画工业不振，消费人口(会买票进电影院或花钱买录影带的观众）太少是个很重要的原因，如果能够学好这种省工偷料的办法，走手冢治虫的老路线，在电视上制作低成本的电视卡通，倒不失为一可行之道。当然这个想法以目前来说只是纸上谈兵，现在电视台还是对制作"XX花"式的故事比较有兴趣…但是随着电视动画的收视率节节攀升而受到电视台重视，如果成本能压得够低(这是要能引起电视台支持意愿的重点)，有好剧本及高明的监督演出（这是吸引观众收看的重点)，未尝没有机会为国产动画杀出一条血路。当然，如果只看到"省工省钱"这部分而忽略手冢大神、庵野监督的杰出演出，恐怕结果就会是"作画品质烂、剧本烂、演出手法烂"的"三烂牌"作品，那就万事休矣……

回题，本片的人物配音方面，

大量采用了无经验的新人，选拔方式是在漫画连载的"LaLa"杂志(白泉社)上登广告，意者将指定台词自行录音后寄去审查，共有八千多人参加。以结果而言，男女主角表现不俗，尤其雪野的配音员真是辛苦了；配角方面，小翼当然深受"注目"，理香配得也颇为"特殊"…

另外值得一提的是剧中人物快速的形象转变。雪野忽而是品学兼优容姿端丽运动万能的完美形象，下个瞬间马上变成穿着体育服趴在书桌前用功，外表邋遢到极点的书呆子(而且连身高也变矮外加小学生体型——到后来，觉得她越来越像小丸子)更不用说在发现"情敌"芝姬翼把她送给总一郎的照片丢进焚化炉时变成"暴走的初号机"那种恐怖的模样了；另一个"善变"的人是浅叶秀明，"优游"于"玉树临风的美少年"与"自恋的白疾加变态狂"两种形象之间。



曾有人说，老美无法接受日本动漫画的原因，在于他们打死也不相信这一个画面里的七头身帅哥美女和下一个画面的二头身搞笑人物会是同一个人。这个说法还挺有道理的，看看美国的主流动漫画作品，由于作画上的控制不佳所引起变形不提的话，在人物的造型(相貌、体型)上的确几乎都是"从一而终"，看不到这种极度夸张的变形。以此而言，老美恐怕要对这部作品大伤脑筋了。

由于本片中许多演出特



性是庵野在EVA中逐渐尝试、发展出来，在EVA落幕时，可以说已经相当成熟了，在"彼氏彼女的事情"中多是沿用而少有创新，因此也引来"不知长进，老是玩同一套手法"的批评。这点我却认为是对庵野的求全之毁！

确实，在本片中所引入的手法，除了重弹EVA的老调外，多的也只是些小把戏，像用红绿灯、排水管或是各种禁止通行标志来表现两个人之间的感情进展，这要说"象征符码"太沉重，因为其所要代表的，未免也太直接太明显太"肤浅"了；但是换个角度来看，这部作品并不在于严肃的哲学思考什么的，而是单纯明朗的高中校园恋情，用这种明快、一目了然的比喻，不是恰如其份吗？

后半段尝试了比较大幅度的实验手法，例如第十九集废弃了赛璐珞片作画的"剪影"方式（片尾更拍摄了烧赛璐珞片的场景）；第二十四集的"前情提要一天之卷、地之卷、人之卷"最后一集的"旁白叙述一故事进行"交叉模式，以"旁观者"立场演出等，都算是新的尝试。当然这些"实验"有部分的原因还是为了省工，不过也不失为是对传统演出手法的挑战，以及拓宽演出方式的尝试，对此我个人的感觉是：看惯了传统赛璐珞片或是较新的电脑动画演出，初看到这种搞法时还真有点不习惯，不过相对地也觉得颇为新鲜，而且有别于过去传统手法的味道。至于其功过是非，还需要时间来评价。

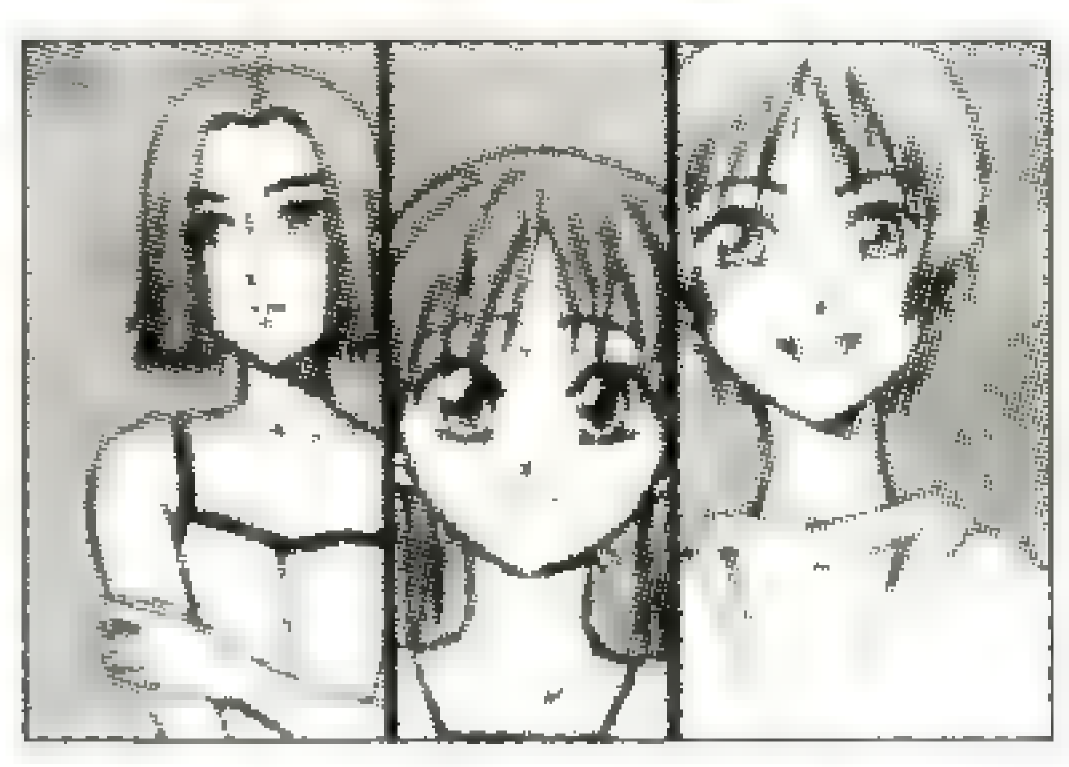
跟EVA一样，动画的结局又是"没有结局"，不过在这坦克可能不会像EVA一般引起"视听者大暴走"吧！因为作品本质与EVA不同，以"生活"为主题，因为"生活"不会结束，而"事件"则会结束（如EVA以使徒入侵、第三次冲击等"事件"为主题，观众绝对会期待一个结局，视听者暴走的原因即是因为这个结局没有出现）。话虽如此，毕竟"生活"也是由"事件"构成，"14Days"这个宫泽等人将在校庆中演出话剧的"事件"没有个结局，确实是个遗憾，只好静待漫画的后续发展了。





彼氏们与彼女们的故事



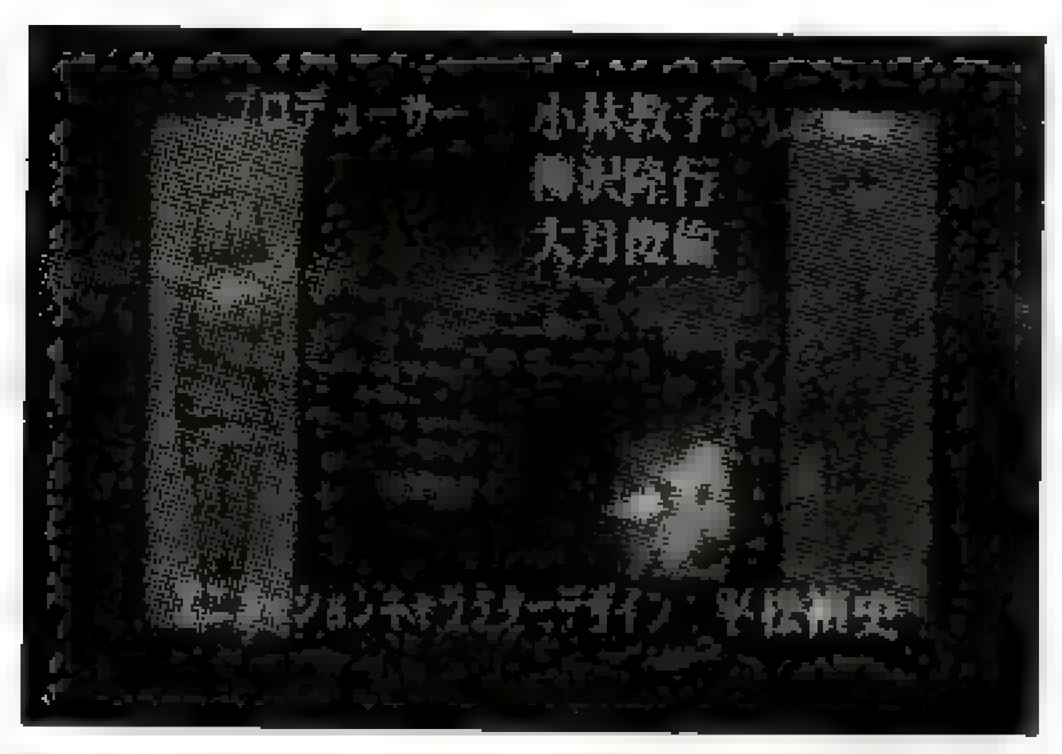


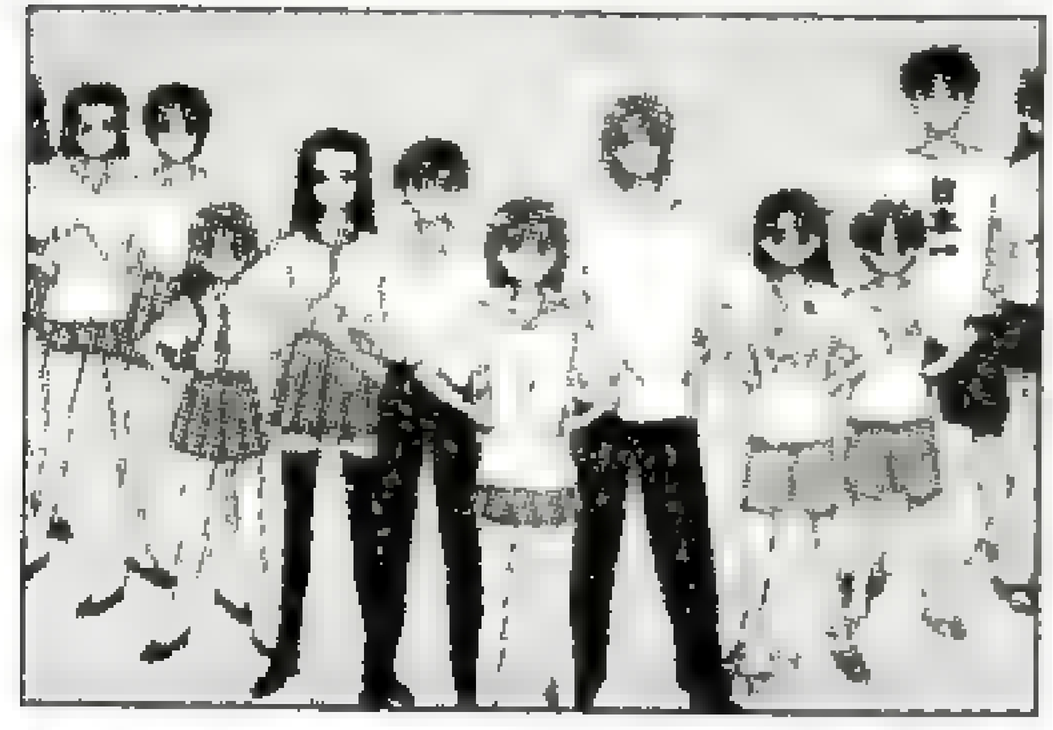
前一节所讲的，都是本片"外观上"，演出手法的特性，要说内容的话，这部作品一样令人赞赏！虽然没有像富野作品或是EVA般深入挖掘人心（请看本书相关文章"你所不知道的动画经典：传说巨神伊甸王"），但那是因为雪野是个心机十分单纯的人，所处的家庭、学校也是十分单纯的环境，自然不是"战乱中觉醒的新人类"或是"冲击之后的适格者"可比。或许有人会不同意这个说法，雪野不是从小就心机颇深，将老师、同学玩弄于股掌之间，演出一个完美的优等生角色？其实这正是她的单纯之处，因为她将全副的聪明与精力都投注在这上面，在这方面玩起来的确是跟"单纯"二字无缘，而且正如她自己所觉悟的，这种行为实在可厌。但是当她开始与总一郎交往，决心抛弃这个虚伪的自我后，观众可以发现，她对于人际关系可以说是单纯到近乎无知的地步！然而这份无知，却成为她最大的长处：坦率地面对每一个人，每一种状况。

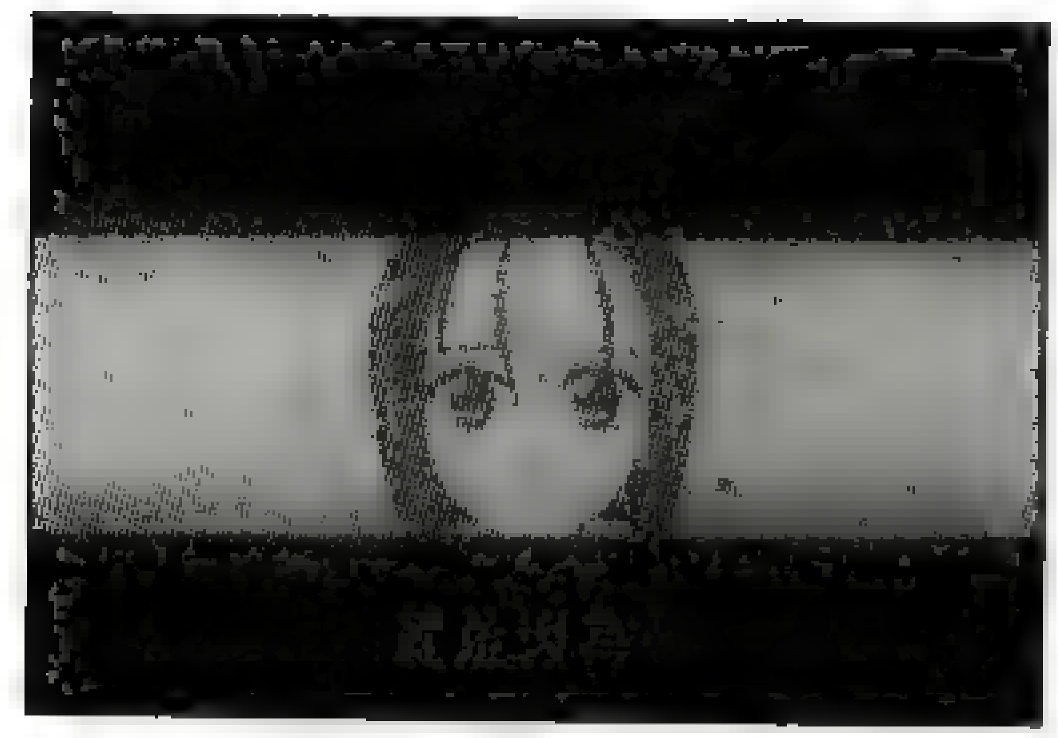
从总一郎的表白；到浅叶刚开始时对她的敌意；然后是因为恋爱而成绩下滑，被老师干涉交往；再来是同班同学井泽真秀发动的集体排挤雪野的行动；再到芝姬翼的无理取闹。对于"通情达理"的人来说，通常会以"社会认可、合于常理的因应之道"来应对，甚至面对的"心情"也有所谓





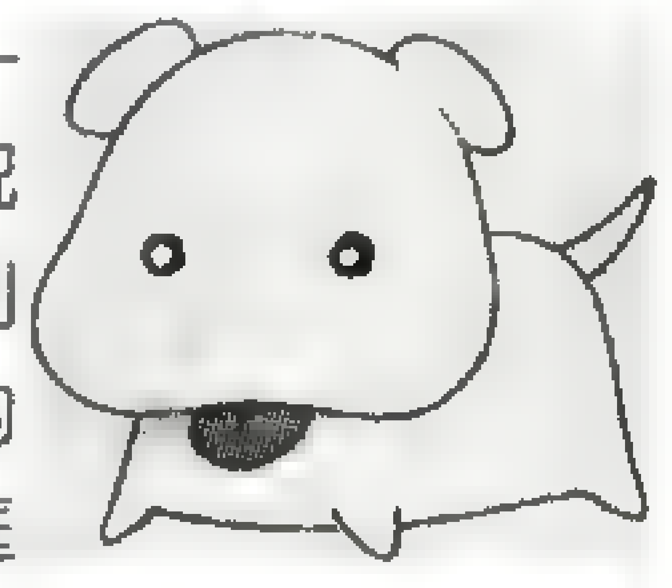








"正常人"的一套；比如说被同一团体的多数人排挤时就要沮丧或怨恨或悲伤或端出更高的姿态，但是雪野却是先自我反省；"的确，我以前装模作样，被大家讨厌是应该的。"然后坦然面对并且自己把问题化解（拒绝总一郎的援手，因为"那是我自己的问题"），当明正大指责主谋者真秀，重新取回同学的情谊，还从此跟意图陷害自己的真秀成为朋友。我们固然可以说这是动漫画情节中一相情愿的乐天派，但是雪野以纯真及坦率去面对问题，以聪明与勇气解决问题，不也提供我们这些经常迷失于错综复杂人际关系的读者观众，一条更简单、更明朗的路吗?另外，在成绩退步被老师约谈时，雪野、总一郎、及双方家长和老师之间的对话也十分精采，大家就自己去看吧！

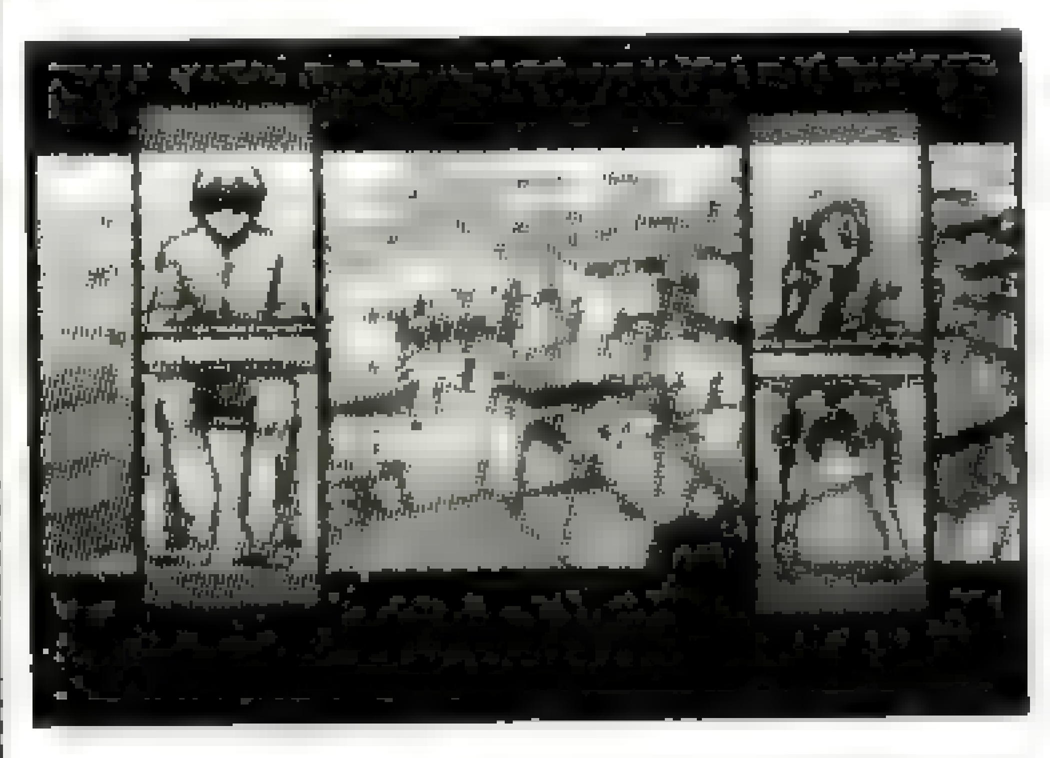


总一郎的状况是肥皂剧常出现的豪门家庭血缘问题，虽然这个阴影始终笼罩着总一郎，但是并没有因此陷入肥皂剧模式（就是那些亲生父母啦、半血缘兄弟姊妹啦、遗产继承啦等等），而是藉着雪野"正常小市民式的幸福家庭"作对照，来刻画总一郎对养父母(伯父伯母)既敬爱又带点生疏的感情。从这条线上延伸出去，又让雪野明白了芝姬翼和总一郎之间由于家庭问题而联系起来的微妙情感，而能包容她的无理取闹。虽然都是日常生活中的点滴小事，但是处



理起来恰到好处，也不见得就会输给那些划时代的经典巨作。

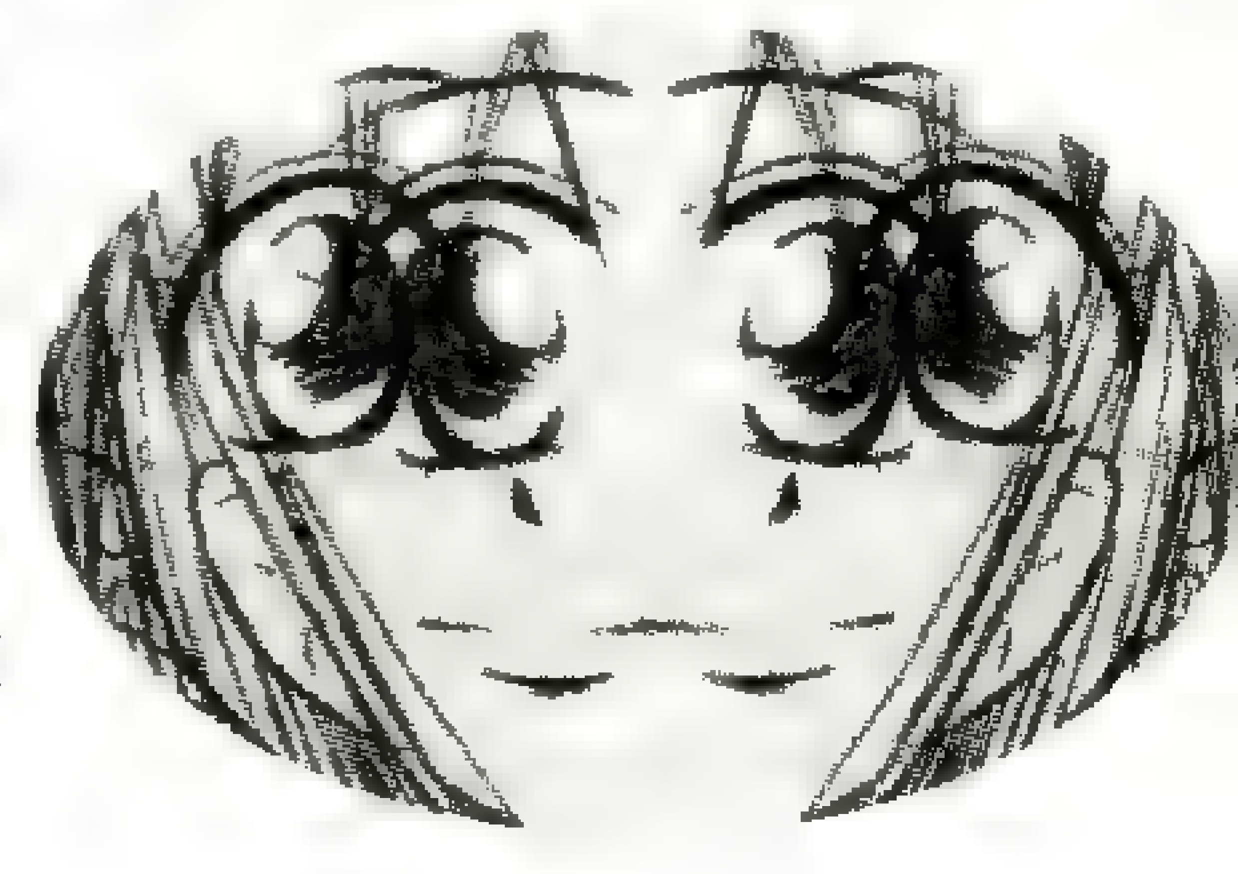
雪野与总一郎两人之间的感情互动，自然是最重要的主线。在雪野握住总一郎的手之后，两人正式成为男女朋友的关系。由于都是优等生，在学期中念书固不待言，都有数不清的事情要作，两个人的情况看起来并无不同。到了暑假时，总一郎由于剑道社集训与全国高中大赛而必须与雪野分开。雪野在跟佐仓这伙朋友在一起时感叹："总一郎一直在成长，而我都在玩，原地踏步。"其实刚好相反！由后来的发展来看，原地踏步的其实是总一郎。雪野与这些朋友交往的过程中，的确开始思索自己的未来，认识到学校中的成绩、形象并非一切，虽然尚未真的去作一些像亚弥写小说或是理香的手工艺等新尝试，至少已经放开心胸不再执着，也由戏剧演出跨出学业以外的第一步；然而总一郎从"对任何人都维持





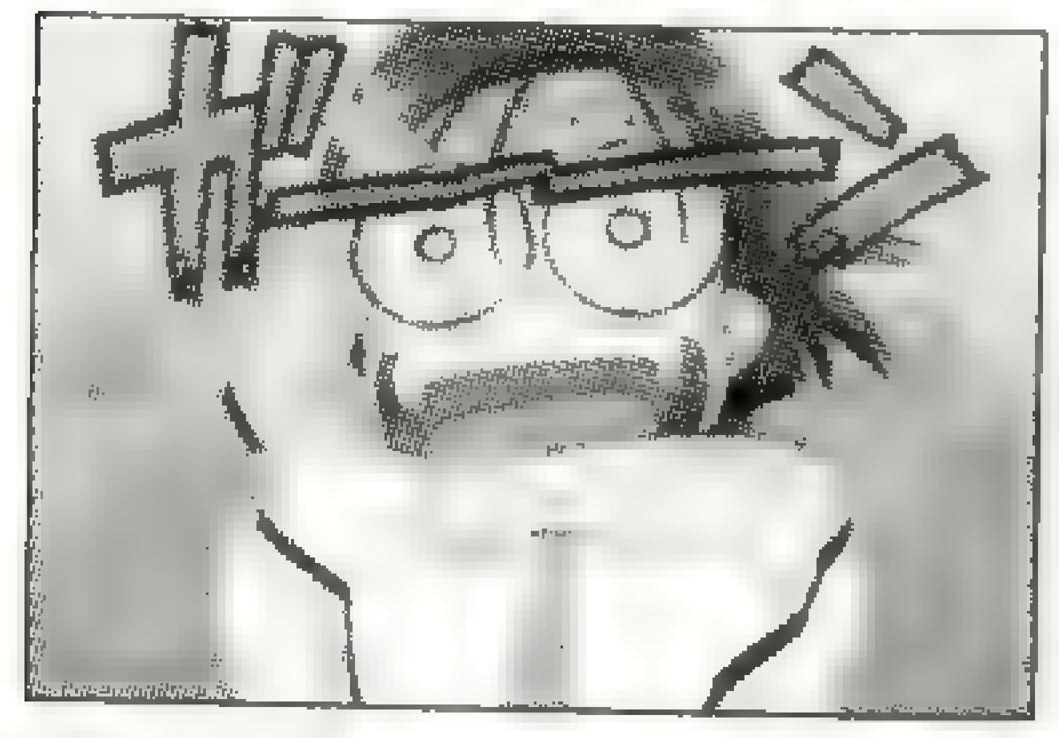
优等生面具"踏出一步变成"对雪野可以敞开心胸"之后，就再也没有更进一步改变自己；"宫泽已经脱下了面具，然而有马除了在宫泽面前之外，其实还没有脱下。

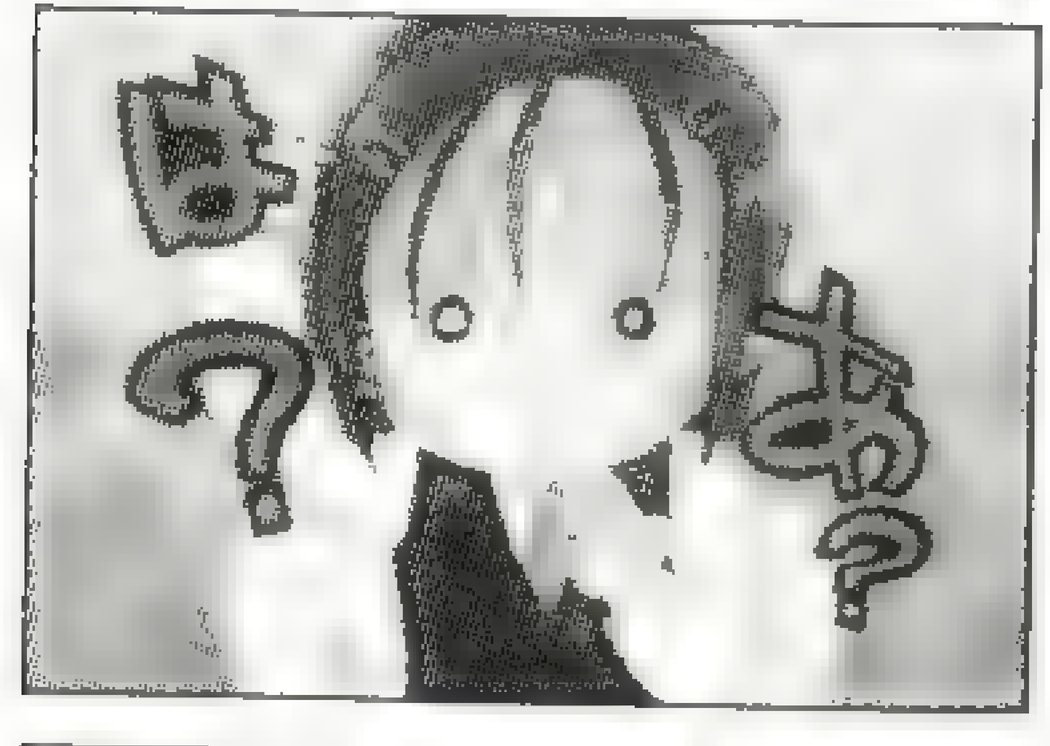
在第十八集一开始，总一郎的出身，再度带来阴影，在家族的聚会中，亲戚露骨地表现出对总一郎的轻蔑与厌恶，虽然养父母严正驳斥，但是总一郎再怎么成熟，毕竟也只是个高一大男孩，在这集结束时，半夜总一郎一觉醒来，听到内心"另一个自己"的质问："你以为这样就算得到幸福了吗?你的伤口只有这么浅吗?"。之后十波健史登，和雪野之间类似"同理心"的互动，又让有马陷入痛苦之中，理性面他知道他们两人完全不会发展出什么男女感情，但是却无法释怀，一方面对十

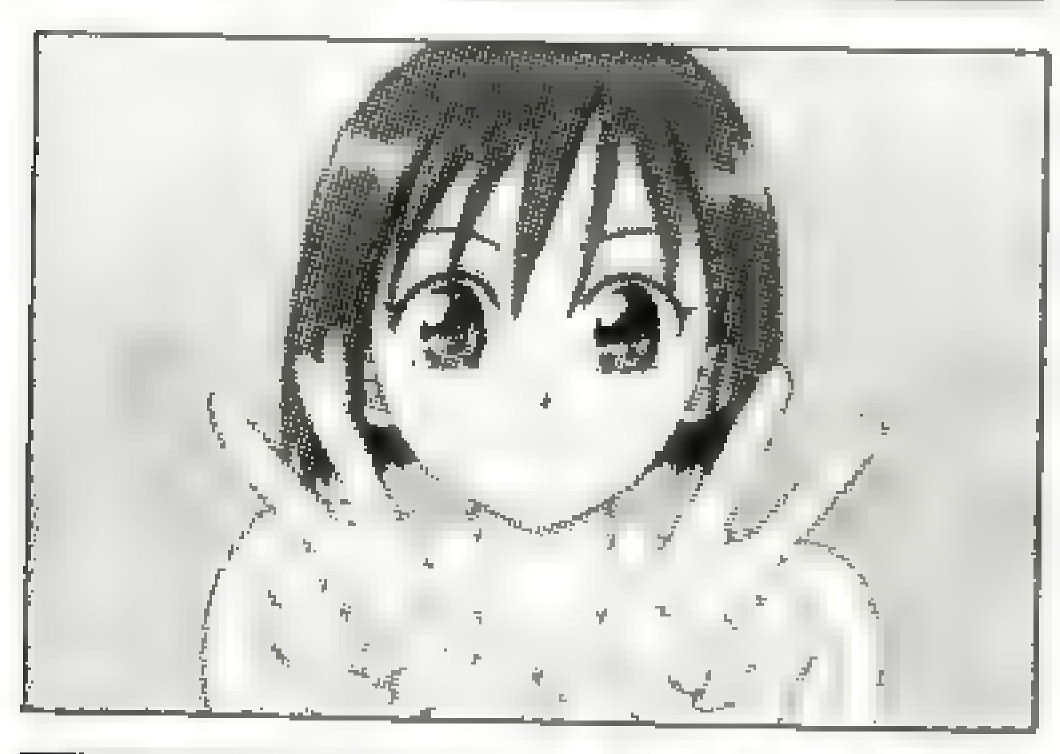


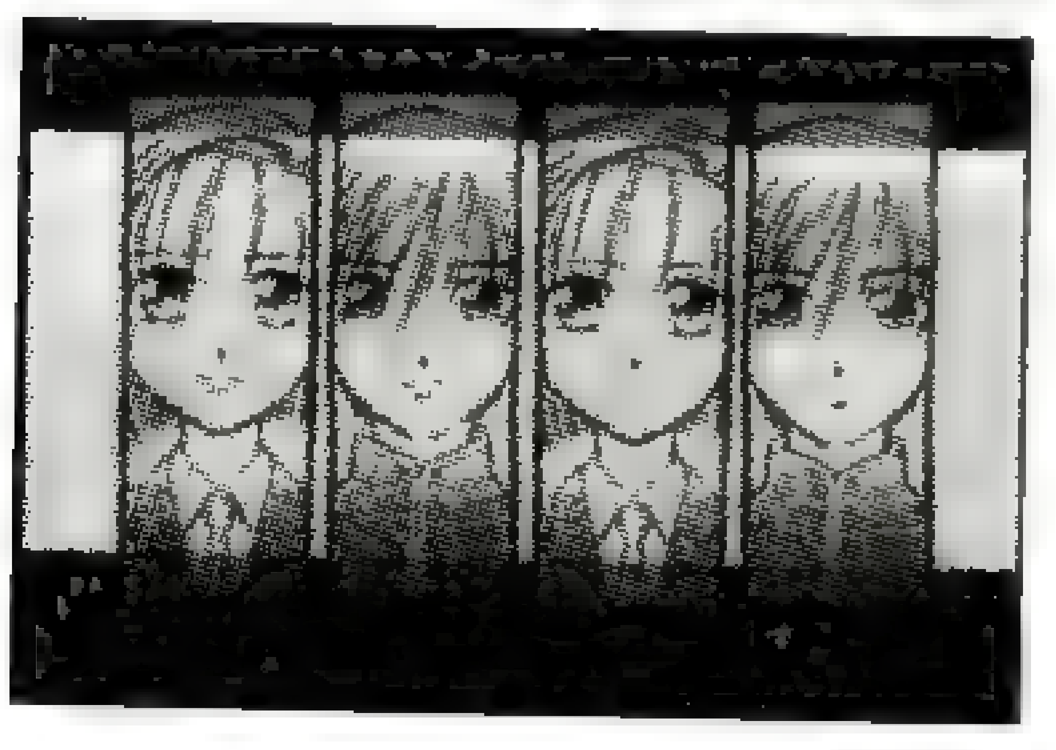


波展现了明显的敌意，一方面在雪野面前装作一副无所谓的样子；曾经在雪野面前摘下的面具，又再度戴上了！这其实是很合理的安排，因为总一郎年幼时所受过的伤，远非雪野的童年经验可比拟（雪野只是自己死要面子而已），"优等生面具"可以说是总一郎拿来自我防卫的武器，而且他在片中也已经有明显的人格解离倾向，在明白"雪野没有我也可以过得好好的，但是我一没有雪野就完全不行了"之后，他在雪野面前戴上了"爱着雪野，跟雪野一起抛开优等生面具，展露真实自我"的新面具，有趣的是，在此同时，他在十波面前露骨地表现出冷漠，倒也算是摘下了那个"对谁都很和蔼可亲的面具"？









这个发展实在令人担心，本来以"明朗、努力"为基调的作品，会因为总一郎的童年阴影再度变成如 EVA 般的晦暗阴沉的心理剧吗？果然在第二十四集中出现了"EVA 式心理探索"，由这集看来，总一郎似乎是可以真正面对过去的伤痕，在雪野的精神鼓励下，解开这个心结，但愿如此，阿弥陀佛！

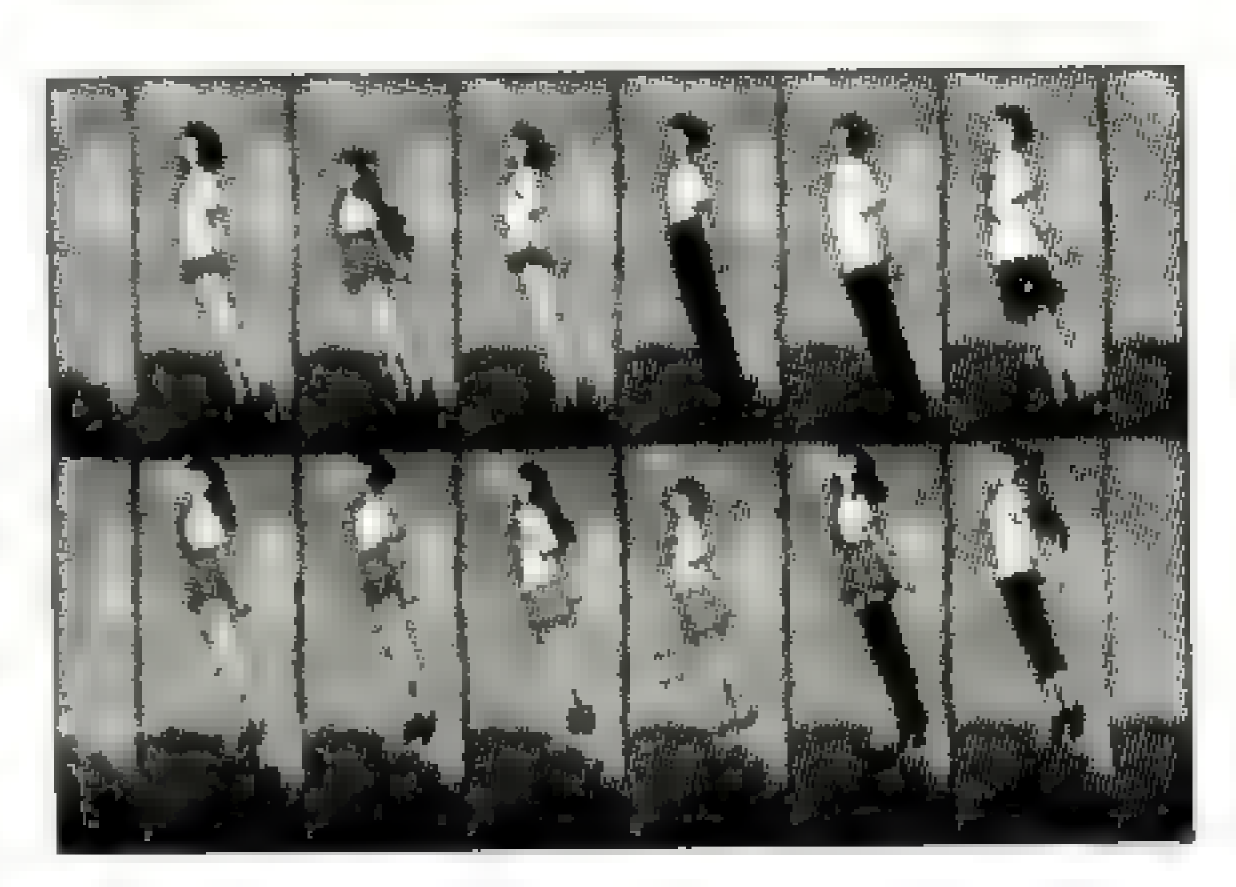
由于这是个以校园、家庭为主的生活故事，而非以"事件"为主体的作品，因此有较大的弹性可以容纳一些枝叶，拿掉不损全作的完整，但是却能让整部作品再鲜活。除了雪野与总一郎之间的感情主线以外，像"芝姬家的再婚事件"，"宫泽老爸洋一的老少回忆"这些支线都很精彩感人（年少的小翼心中的孤单与对父亲的

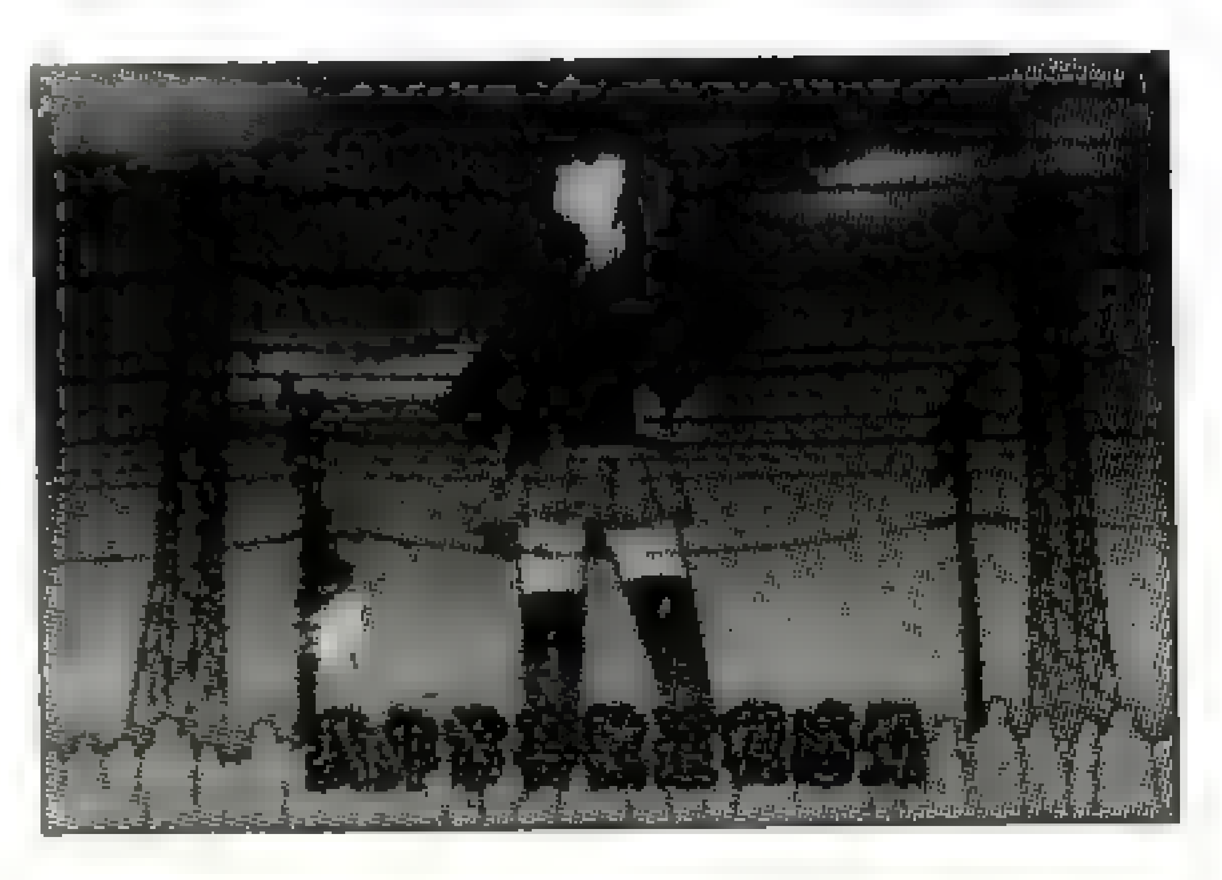
依靠；年老的宫泽爷爷对洋一慈祥温和的亲情无死别，相信赚了不少读者的热泪吧)，可以视为独立的短篇故事，这正是原作者津田雅美的专长，而“枝叶人间”庵野监督表现自然也不逞多让，芝姬那段中两个家庭、两对男女互相“补完”的情节，很有EVA的味道；爷爷那段全用黑白的回忆，就像是庵野监督早期作品“GunBuster”最后一集中，散发出浓浓的乡愁与温情。

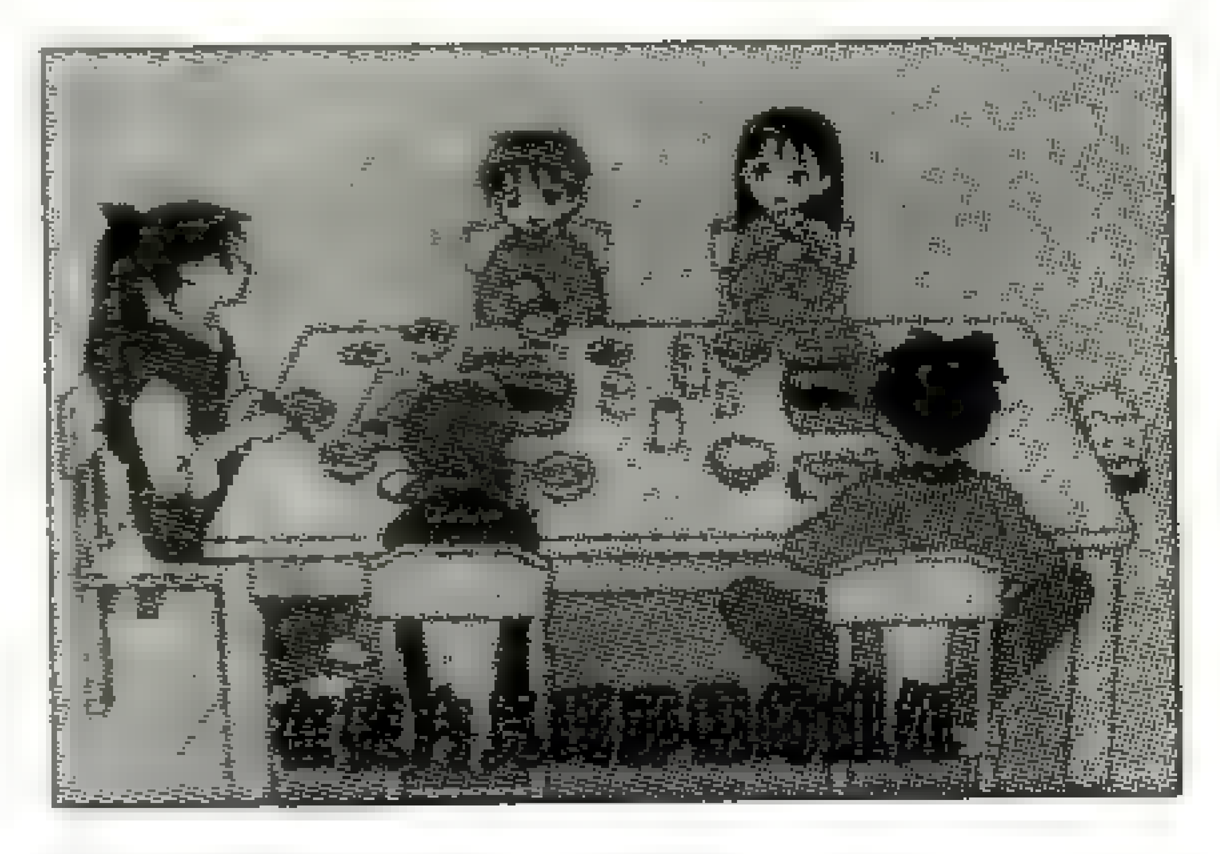
不过（动画）最后一部分的“14Days”这条支线，让我有点“末端肥大”的感觉，可能是因为：一、出现得太过突然：虽然有很好的理由（小说家亚弥、美少女小翼、假仙大王雪野的组合，的确满适合演戏的），不过总觉得要拉出一个这么大的事件，之前的铺陈稍嫌不足。二、主线故事几乎消失；由于雪野忙于准备演出，无暇跟总一郎在一起，主线趋弱，而和另外条线（戏剧演出与十波对佐仓展开的“复仇”）混在一起，架构变得有点散乱。不过在此段故事尚未结束之时，也不宜妄下评论。

动画在没有结尾的情况下结束了，但是故事还会继续下去，让我们期待漫画的后续发展吧！







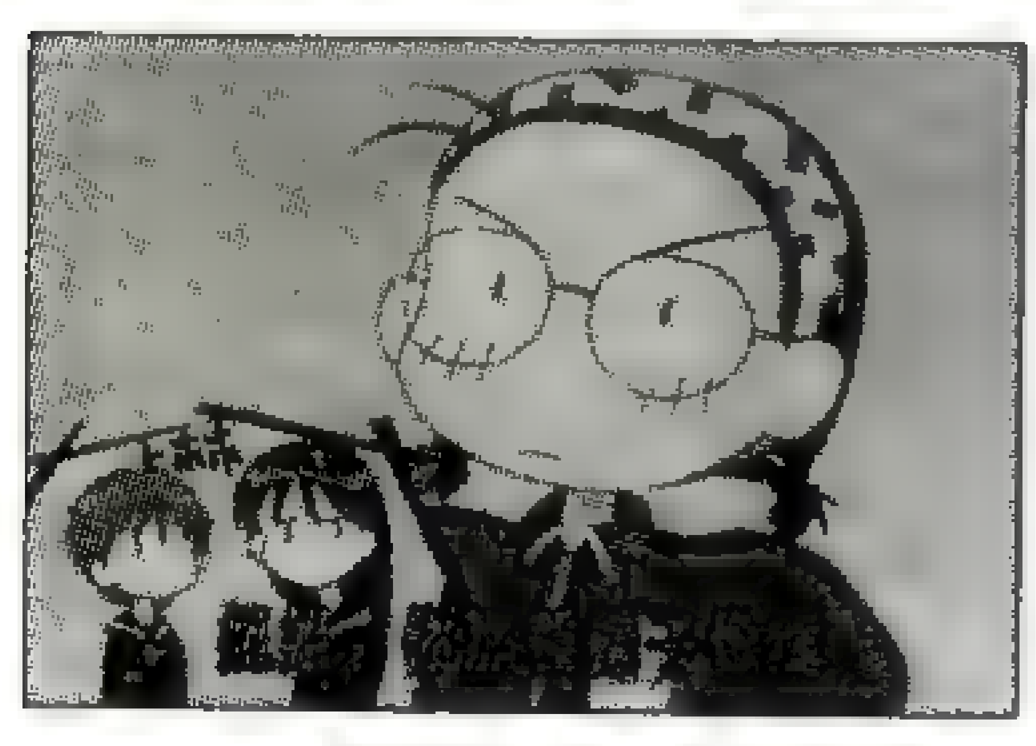




动画与原作漫画的比较

一般而言，“改编”是一种吃力不讨好的工作，其形式通常是在：“完全忠于原作”，以及“将原作分解，只借用原作的人物与舞台，说新的故事”两个极端之间的连续光谱中的一点。“忠于原作”的改编方式，往往令人质疑：“既然和原作雷同，何必大费周章去改编呢?”，但若重新诠释，往往又会引起原作爱好者的不满；本作的方式显然是偏向前者。庵野秀明身兼监督、脚本、音响三职，其中职本方面几乎是完全依据原作（印象中还没有哪一部编编作品跟原作间重叠这么高的），庵野着力不多，主要的贡献是在演出形式(监督)以及节奏控制(音响)方面的掌握。







问题来了：既然剧本上完全按照原作，故事的发展大家都可以在原作漫画上先看到，TV 版的连续剧卖点之一“对剧情的期待”就没了(“对剧情的期待”这一点，正是庵野监督在 EVA 中吊足观众胃口的神兵利器)，这是改编作品十分不利的一点，那么，改编后的动画版，跟原作的漫画版，又什么不同?有什么超越之处?

原作漫画无疑是一流杰作，前述“成功的角色设定与剧情脚本”可以说完全是原作的功劳。原作者津田雅美，1993 年以“遇见你真好”(会えてよかつた)出道，算是新生代的少女漫画家，在最近创刊的“**アニメ**批评”中，她被称为“半径 25 公尺的作家”，是描写“半径 25 公尺的作家”，是描写“半径 25 公尺”以内(数字请勿深



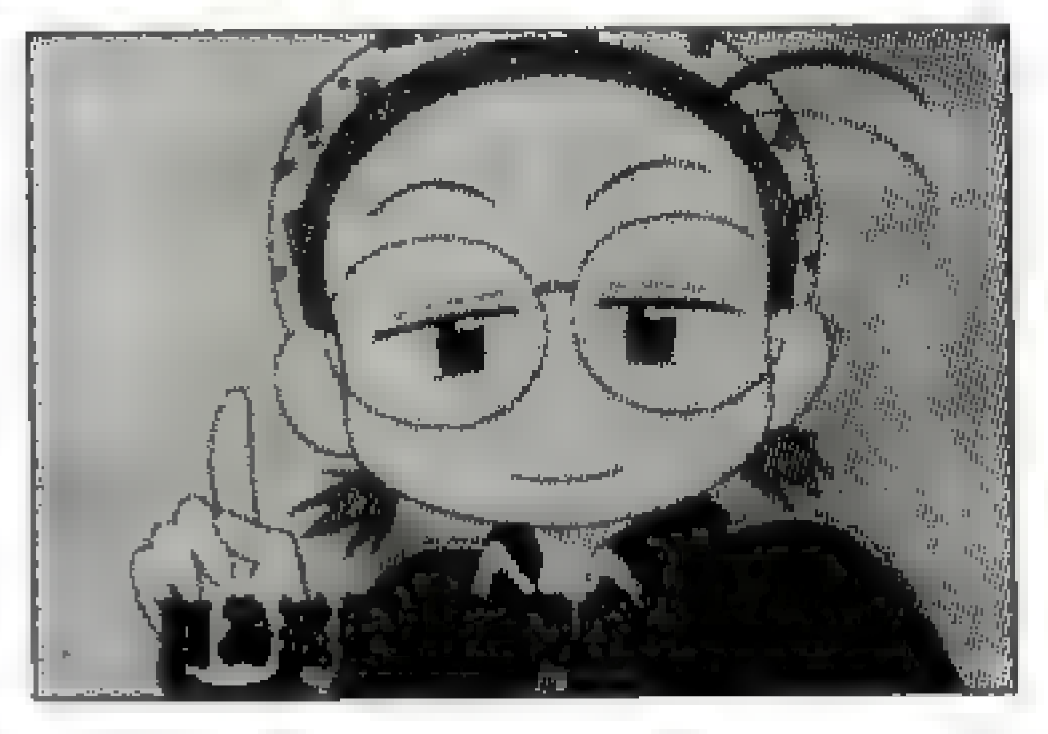
究)的日常故事的高手。过去向来以短篇作品为主，“彼氏彼女”是她的第一部长篇，在这部作品中，仍然充分发挥了她的长处，将雪野、总一郎，以及她们身边的家庭、学校生活描绘得十分细致，适度穿插的搞笑情节也是效果奇佳，造型、画风不以华丽美形为诉求，画面十分清爽、素净，跟这种小品故事配合起来，恰到好处。确实，要在“忠于原作”的前提下，改编出胜过原作的动画，并不容易。



庵野的改编，与其说是“胜过”原作，倒不如说是“在同一脚本下，提出了另一种演出的可能性”。举个类比的例子：在“千面女郎”中，排练“被遗忘的荒野”这部戏时，所实验的“一种脚本，多重演出”的方式，史基瓦与男爵的对话，在台词一字不改的情况下，用不同的情绪来演，就能达到完全不同的效果。



音乐演奏亦然，乐谱（脚本）是固定的，但是在不同的音乐家（演员）的诠释（演出）下，可以展现各种不同的风貌。这是因为脚本或乐谱都不是“完整”的，虽然台词，音符都有“明文规定”，但是在将它们转化成实际的戏剧或者音乐时，演出家，演奏家们却有极大的自由度来表现，毕竟由于媒体特性不同，用文字跟音符是无法将戏剧或音乐完全“定死”的。例如乐谱上常见的“不太快的快板”



(Allegro non troppo）到底是什么速度呢？一百位演奏家会给你不只一百种的速度（因为即使是同一个演奏家，两次的演出速度也不会完全相同）。

以本作来说，将脚本（而非漫画的画面）照单全收，但是脚本的文字以及动画演出的画面之间，仍然有足够的“空隙”让动画演出家充分发挥；而动漫画在“节奏”表现方式上的差异，更让庵野监

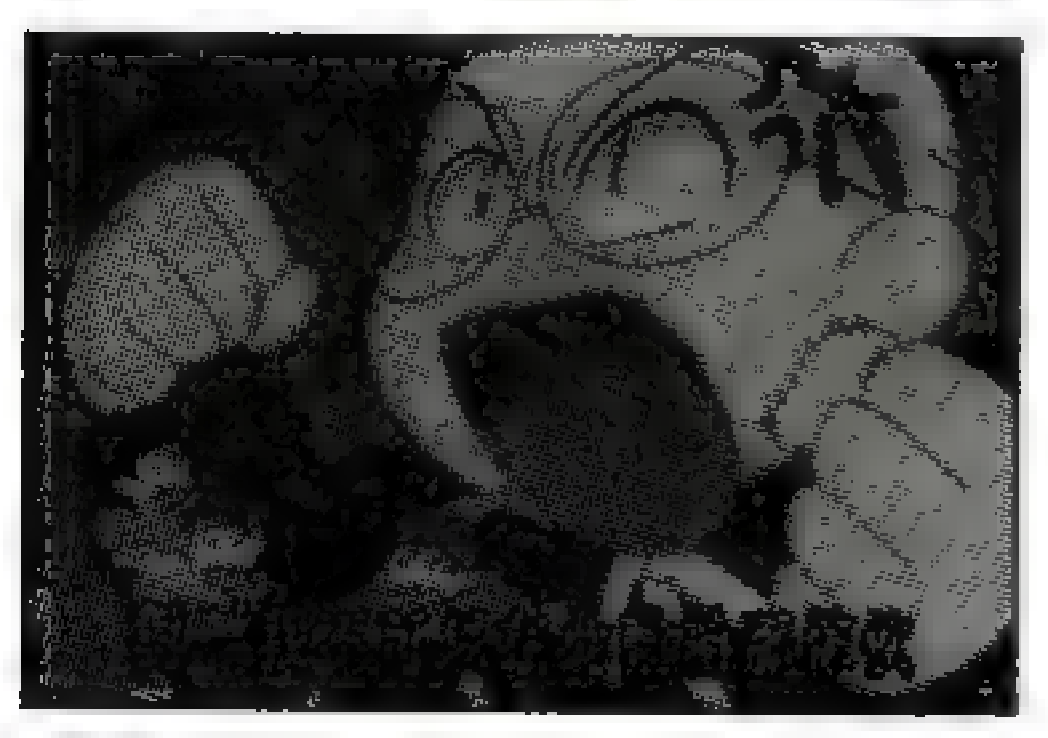


督“有隙可乘”，得以在这方面做了最大限度的表现，拉大作品起伏的幅度，增加剧情进行时的张力，并且扩大“笑果”。或许这也正是庵野监督同时兼任音响监督的原因(这种兼任法，除了已故的长滨忠夫监督之外，并不多见)。

再附带一提，从“脚本”到“戏剧”之间的空隙，给了演出家诠释







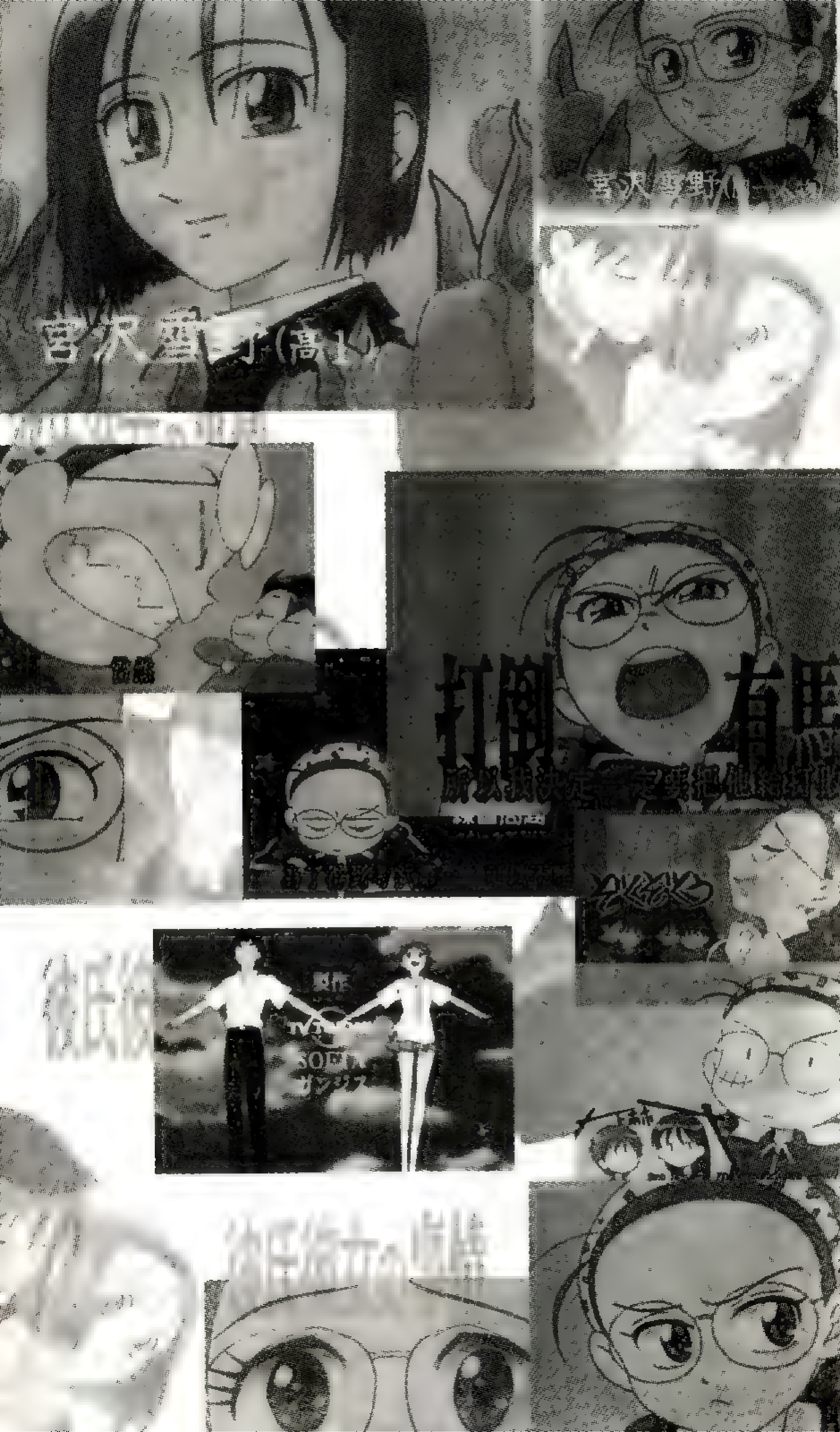


脚本的自由空间，从“乐谱”到“音乐”之间的空隙，给了演奏家诠释乐谱的自由空间；同样地，从“作品”到“欣赏与评论”之间的空隙，也给了读者或观众诠释作品的自由空间，这也就是为什么同一部作品，在不同的阅听人眼中，会有相当大的评价差异。比如我在此大说“彼氏彼女”的好话，必然也有大不以为然的读者吧。

总之，庵野监督的动画改编版，的确没有“超越”、“胜过”原作，不过在“几乎完全相同的脚本下，得到风味完全不同的演出效果”这方面，可以说是完全成功了。

结束语

在我的心目中，这部作品是与那州雪绘原作、望月智充监督的“梦回绿园”并列的一流校园喜剧。雪野与总一郎，坦率地面对自己、面对对方、面对家人、面对师长同学；努力地发现自己、发现对方、提升自己、提携对方；单纯明净的校园恋情；加上监督高明的演出技巧；令人开怀而不流于低级刻意的搞笑情节，不管是漫画原作或是改编后的动画，这部作品绝对是值得一看再看的好作品！大家都来看吧！(当然，坚信“作画品质与张数重于一切”的人就可以免了…)




打破
剪断
撕裂
击碎
的动画观



“彼氏彼女”引起的批评，不外乎是省工，而其中第十九话用到的纸人偶，更是招来多数动画迷的非议：“这也能算动画???”



当然是。根据国际动画组织（ASIFA）在1980年南斯拉夫的Zegreb会议中对动画（Animation）一词所下的定义：“动画艺术是指除真实动作或方法外，使用各种技术创作活动影像。亦即是以人工的方式创造动态影像。”

就此定义观之，彼氏彼女的纸偶既非真实的动作或方法，纸人也是各种技术之一，更是以人工的方式创造动态影像。庵野有什么错？彼氏彼女哪里又不是动画了？

“使用不纯粹的手法”或许是责备庵野的好理由。观世界（欧美日等国）之动画，有平面动画、黏土动画、偶动画等类型，观众也都习以为常的使用制作媒材来分类，而大多数的动画制作，在制作媒材上也相当统一。但是，谁又规定“动画一定要使用同一种媒材”了？

纸偶和其他媒材复合，在庵野之前已有人做过。1988年，由捷克动画家扬·斯凡克梅耶所导演的动画片“足球大赛”（Virile Games，此处采用的是Sun Movie的译名，金马影展另译为“男性游戏”），就是一部将纸人、黏土人、





↑斯凡克梅耶的“真人+黏土+剪纸+照片”的动画“足球大赛”。

真人、照片、录像带综合在一起的动画杰作。

足球大赛的内容叙述：主角准备了啤酒和食物在电视前看转播，电视上正播着观众走路或爬墙进场。球赛开始，得分的方式不是己方进球，而是使对方的球员受伤。随着球员的受伤而情绪激荡的，也不只是现场观众。球员以转播的型式进入家中，不在场的观众，看似情绪平稳，而事实上也操控参与了比赛（看电视可以随决定比赛什么时候开始，不想看就可以关掉）。



斯凡克梅耶使用不同的媒材来处理球赛时，主要的原则是：真人主要用于主角和抬棺人，表示观众时则大多用影带，其他三样媒材则用于比赛的过程。

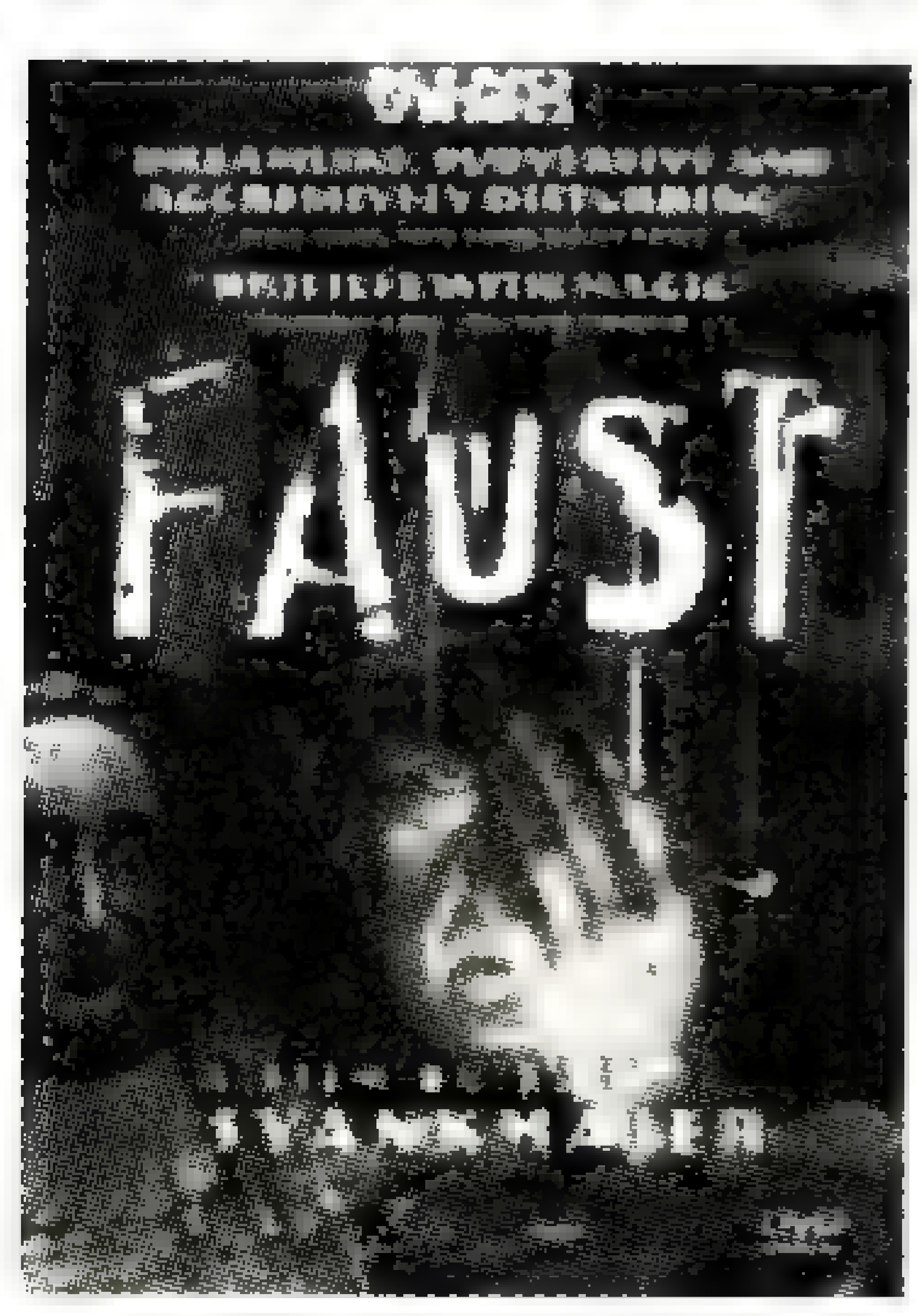


球赛过程，是以纸人偶来表现；这种过程其实不会发生什么大事，这些纸偶并没有细微的分格摄制，只以几种固定的动作，在画面上滑来滑去而已。请勿怀疑斯氏的能力，并非不能，是不为也。1966年，斯氏就曾做过以纸为单一媒材的动画“马戏”，当时获得极高的评价，里面的纸偶就像皮影戏一样会做精细的动作。得分的“破坏”过程，则是以荒谬的方式，对黏土人偶进行破坏；用垃圾桶的盖子，能把纸偶的人头敲扁，让他脑袋开花吗？除了黏土，再没有更好的表现方式。原本的纸偶在转成黏土偶时，斯氏仔细的

计算了角度，看起来并无滞碍之感。而照片的使用，则充分运用了视觉暂留的效果。一连串不相干的球赛照片连续闪过时，激烈的抢球画面就出现了。

问题又来了。斯凡克梅耶既然用到真人，为什么不将这个作品划归短片？好莱坞有很多特效都是用 CG 的方式合成，斯凡克梅耶只是用到动画的手法而已。关于这个问题有两种解答：一、足球大赛一片，大多都是动画的画面。二、斯凡克梅耶认为"人也是一种偶"。

斯凡克梅耶的作品中，一向不对乏真人的"操弄"。这些演员不需要演技，也不用太多的表情；因为，偶本身是没有表情的。斯凡克梅耶只需要他们的身体和眼睛。"浮士德"中的主角，要和撒旦订立契约，主角答应签字后，舞台上方降下木偶的头和操纵把手，罩在浮士德的头上，浮士德于是变成人偶，随着舞台上方操弄者的双手而活动，"偶"的表演结束，"人"就被挂在偶架上。



斯凡克梅耶是欧美动画界大师中的大师，之所以受到极高的评价，除了以超现实手法表现个人的思考和建立了个人的影像风格。更因为他不受传统观念的束缚，跳脱媒体的限制，结合各种素材自由运用，创造出惊人和魅惑的效果。观众除了震撼，只能佩服。

庵野的纸人偶，真的不是动画吗？庵野扫过漫画的镜头，真的不是动画吗？庵野在学校长廊的画面，花野月野的下集预告，真的都不是动画吗？

再告诉读者，根据国际动画组织对卡通（cartoon）的定义，卡通是指"以漫画绘制画稿，再由摄影机逐格拍摄而成的动画影片"。庵野做的，显然不是卡通。

不管庵野是动画大师还是骗钱大师（不论如何都是大师）。彼氏彼女或许正在试图令我们思考：

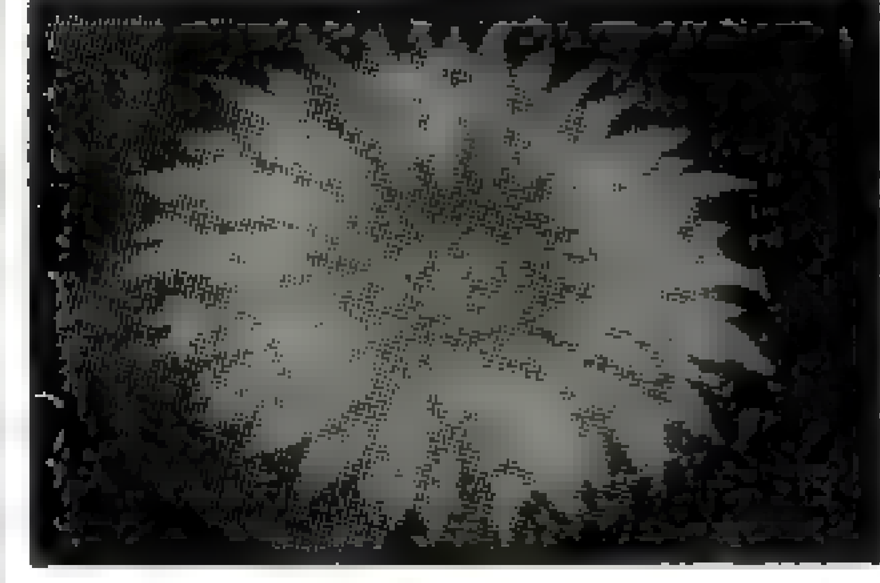
什么是动画？

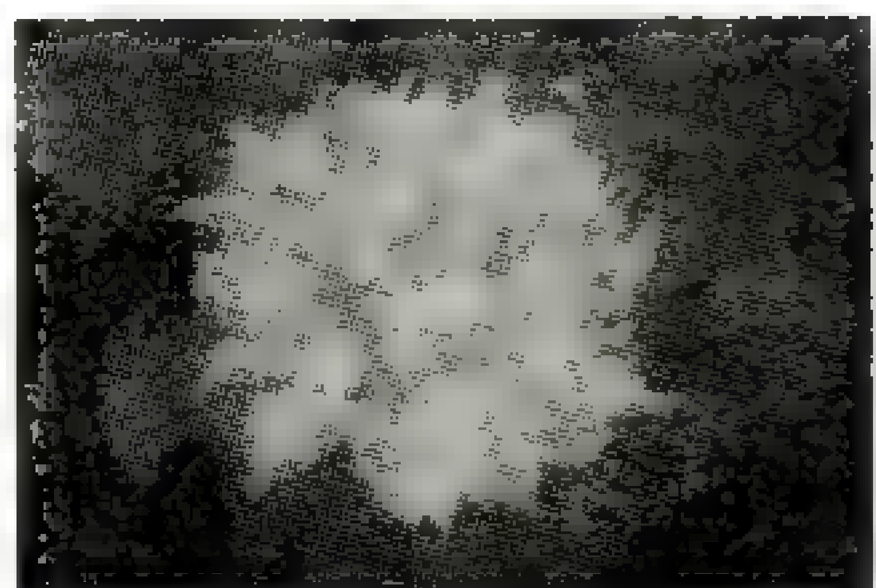

剑风传奇

这里介绍的作品是白泉社"Young Animal"上的畅销漫画，在1997年就已改编成动画，1999年12月16日还被ASCII制作成DC版的游戏软件(对此彩火十分津津乐道，尤其是和我激情澎湃地看完该作品的动画版后)。在1999年初出版的动漫经典书籍《MAGIC ZONE》中的相关文章也得到广大读者的喜爱。这部作品到底有何魅力，能让读者欲罢不能？











片头那著名的"神之手"就是这个了。

“友情”与“背叛”



这个故事的核心，也是读者最注目的，就是主角“津”与格里菲斯之间的感情。

这种“从好友变成仇敌”的剧情，似乎在许多粗制滥造的动画作品中都有许多东施效颦的版本。但是，在看过剑风传奇之后，我才了解到自己对于“友情”与“背叛”的描写是多么的肤浅。一直到单行本第十册左右，津与格里菲斯都是过命的交情，没人会不相信他们两人不是生死与共的伙伴。

可是，格里菲斯并没把津当成他的“朋友”。



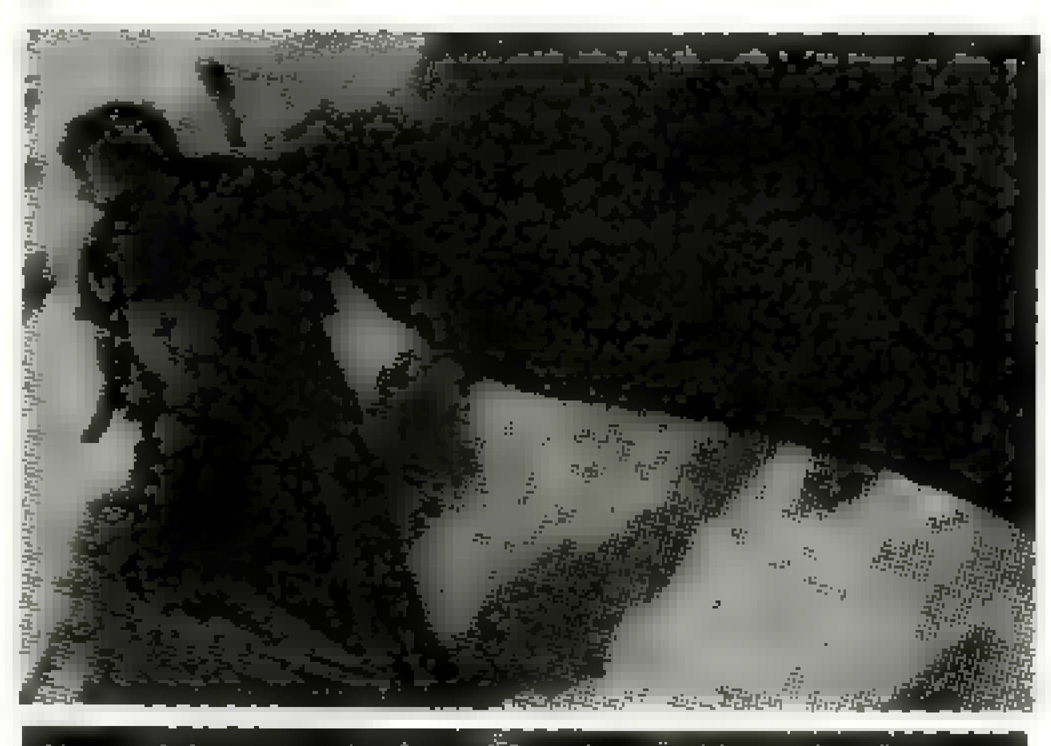
没错，津对他是很重要的，重要到可以拿命来换都死不足惜（这一点他用行动证明了好几次）。但是那不是“朋友”，而是一个不可或缺的“部属”。

在“蚀”之前格里菲斯自己的梦境就说明了他心里对这些人的定位：卡思克像是贤内助，津就像是宝贝儿子，皮聘就像只忠犬……

格里菲斯对“朋友”的定义，他自己也明说过：“是一个可以‘对等’相谈的人”！

是的，他可以为津牺牲性命，







他是个不愿意部下满是血污而自己一身清白的好上司，他甚至可以为部属去卖身……但，这与"朋友"是不一样的！

津知道自己对格里菲斯是多么的重要，但也知道自己只是他"重要的部下"而不是"对等的朋友"。所以，津选择了离开，希望自己能成为一个"能与格里菲斯平起平坐的对等朋友"。

格里菲斯受到的打击非常大，或许是他自己也分不清"很重要的部属"与"朋友"之间的感情有何不同吧？

这只能说，他们两个人要的是不一样的。津要的是一个"朋友"，格里菲斯要的却是一个"部下"……



那，在单行本第十三册中，格里菲斯又为何甘心把津和鹰之团当成祭品呢？

"霸王之卵"的意义是什么？





剑风传奇

绝望

每个人都有心里最重要的，绝不能失去的事物。然而，一旦必须面对自己“一定要失去这个最重的事物”时，那种绝望感就是启动霸王之卵的动机！

更讽刺的是，用霸王之卵叫出神之手以后，它们提出的要求正是：“把你中最重要的，绝不能失去的那件事物奉献出来！”

这就像一个贪欲强烈的男人向神许愿：“请让我活在被无数金钱包围的环境吧！”。

神却告诉他：“行，把你的一切全部给我吧，天堂有的是钱。”（但到了天堂你怎么享受这些金钱呢？）

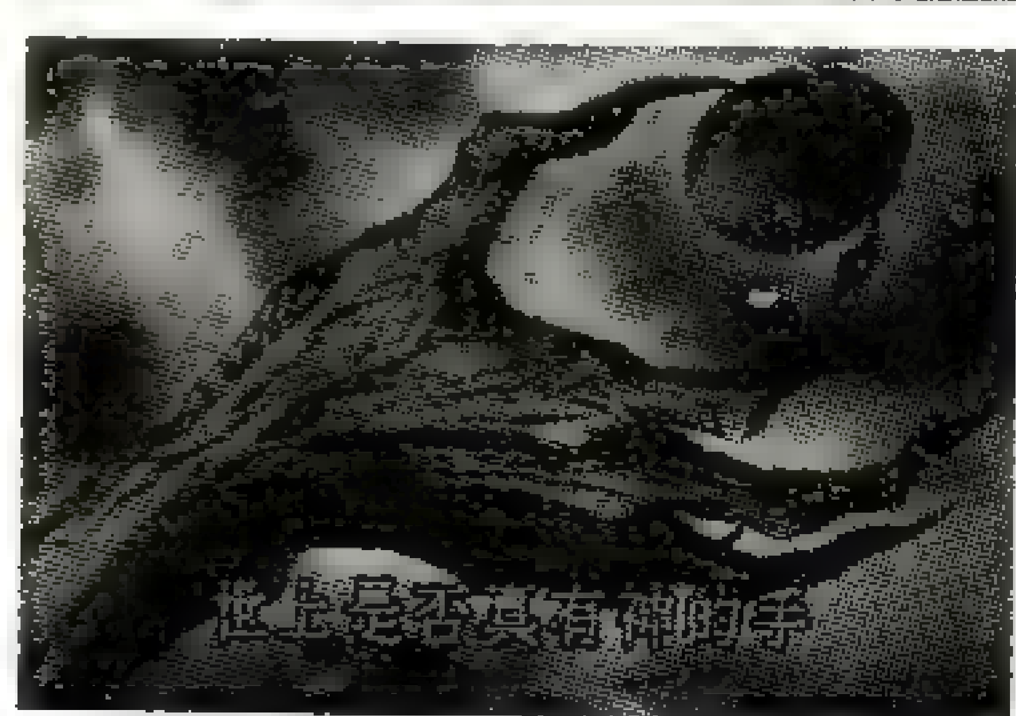
选择面对现实，则一定要失去这件“最重要的事物”；选择籍助超现实的力量来改变现状，也还是要将这件“最重要的事物”奉献上去！面对这种两难的情形，一个人又会如何选择？

对格里菲斯而言，他最珍视的就是津、鹰之团这些“最重要的







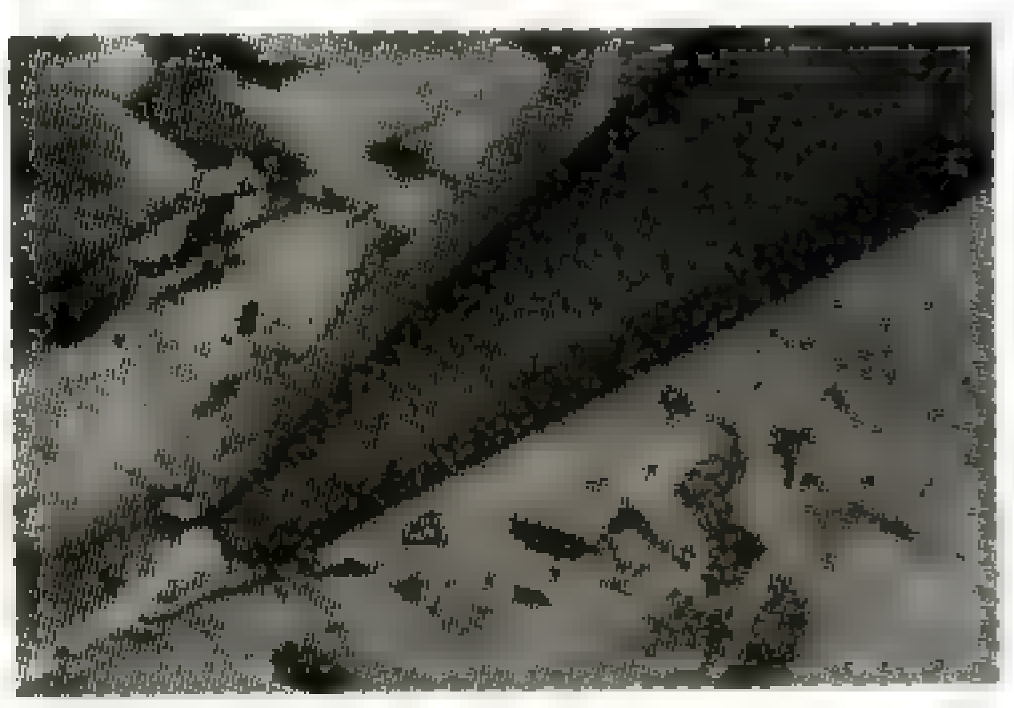


部下们”。

神之手让格里菲斯做了一个梦，一个他从小就有的梦想：“通往皇宫的梦”。

但是，通往皇宫王座的道路，必需用无数的血与尸体来筑成！包括对手的尸身与伙伴的尸身！对格里菲斯而言，他绝对是个爱护部属的上司。为了让自己得到神力而出卖他最重要的部属当祭品，这对过去的他而言绝对做不到。









“可是，你从以前到现在，一直都在做着‘为了自己称王的梦想而牺牲部属的生命’这种事啊？”

这个梦点醒了格里菲斯，什么“爱护部属胜过爱自己”的全是屁话！鹰之团成立以来没死半个人吗？哪一个人不是为了你格里菲斯团长的理想而死的？

你心里最重要的、绝不有失去的事物，其实是个“一定会失去”的事物。明白了这一点的格里菲斯后，毫不犹豫的说出“奉献”……

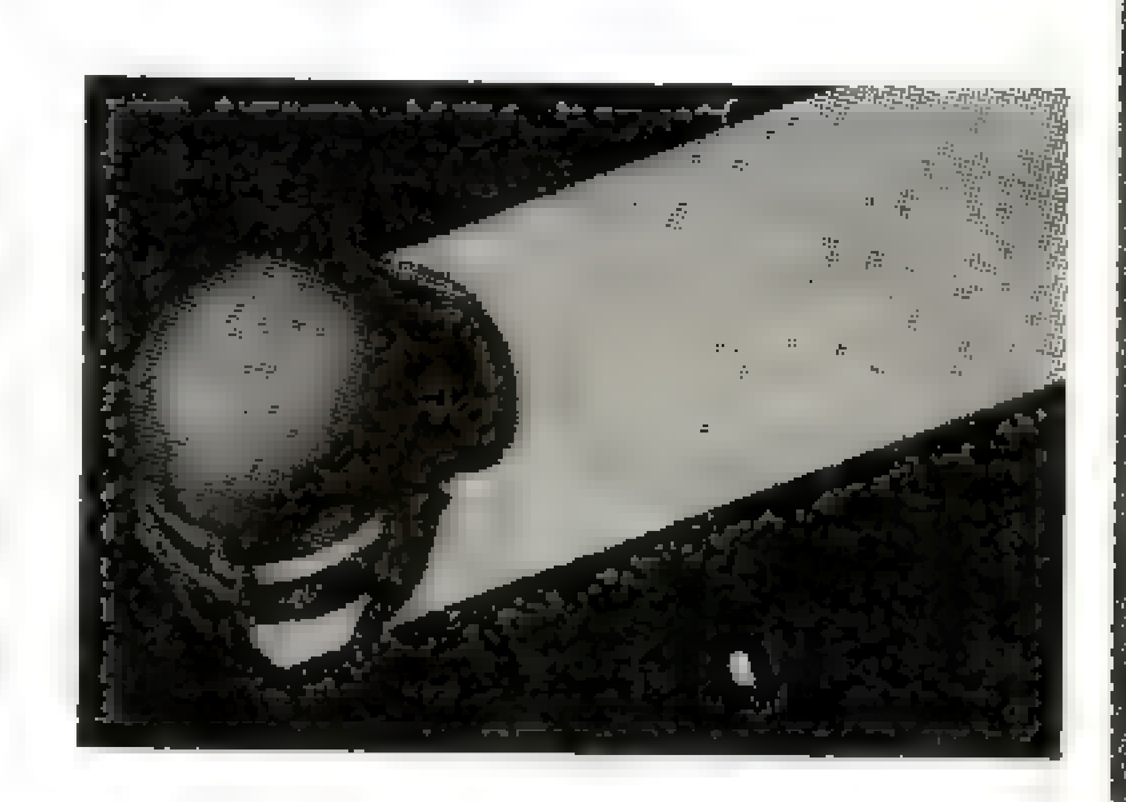
难道格里菲斯就没想过，那些为他而牺牲的部属们，他们也是为了他们自己的理想而死的吗？如果他们的理想就是“我想与格里菲斯大人一起成就他的

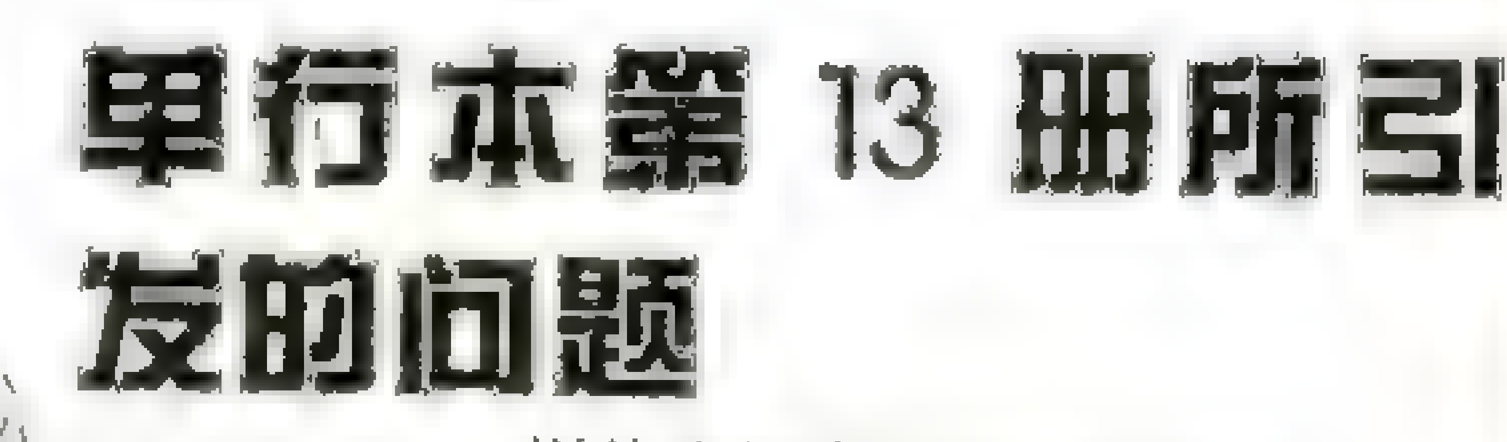
理想"呢?

他是没有想，因为在他的想法中，"自己"与"部下"是不对等的。

正是因为他没将津与鹰之团当成是对等的"朋友"而只是"部下"，所以才无法看开"没有一个人是为"别人"的理想而牺牲奋斗的！每个人都是为了"自己"的理想而战！"这一点……

"朋友"与"部下"的差异，这也就是津与格里菲斯之间始终难以跨越的鸿沟。





单行本第13册所引发的问题



再来说到第十三册中过激的场面。之所以说这一段很重要，是因为：

如果格里菲斯是在津面前宰了卡思克，当然，津会恨他，但这样的事情太不具有戏剧性了。

如果格里菲斯是在津面前蹂躏卡思克，而卡思克誓死不从，那津也一样会恨他，比上面的程度更加剧一点。

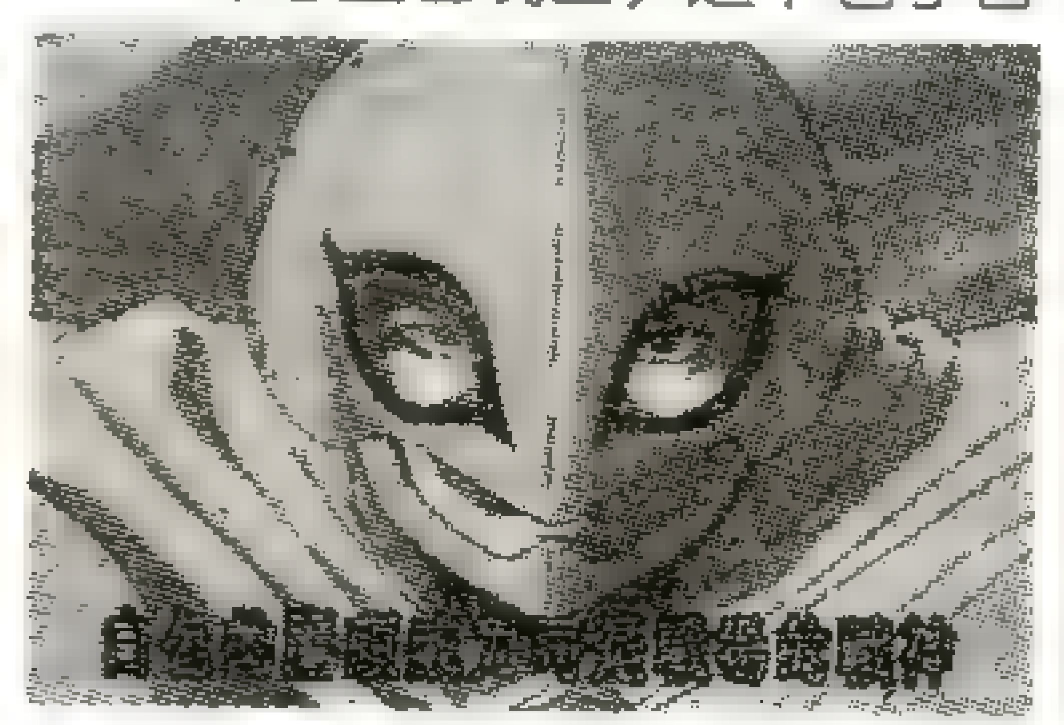
但是，格里菲斯是在津面前让卡思克显露恣情欢愉的神态！

即使嘴巴说不要，身体的反应却是直接而明显的！

卡思克不是没爱过格里菲斯，也不可能没有过这种梦想。

津心里也明白，这个名字曾









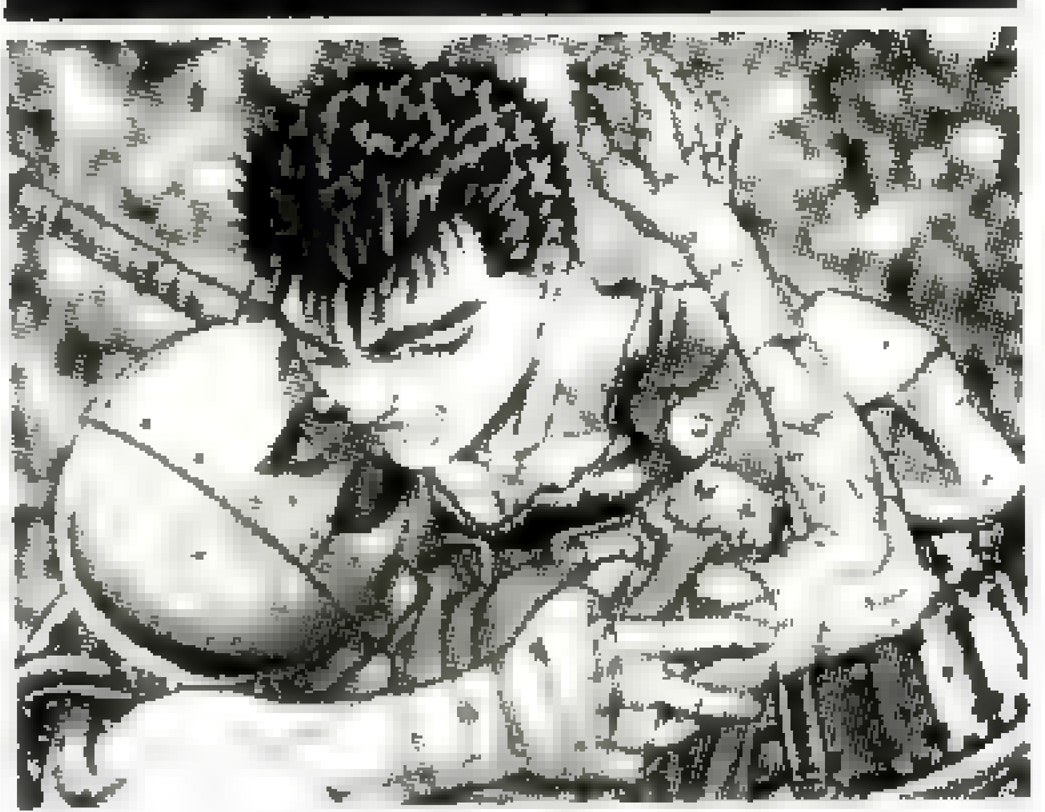
经是两人间的一道墙。然而他们如今好不容易越过了这道墙。他们“以为”自己已经越过了这座墙。

可是,没有!

两人心里极不愿意去回想的,是卡思克过去的梦想,是津不想去面对的卡思克与格里菲斯的过去,是两人心中的疙瘩。然而全都实现了,比恶梦更真实,在津的面前活生生的上演!!

对津而言,这才是彻底的绝望,永无止尽的恶梦。

即使事后他与卡思克都平安

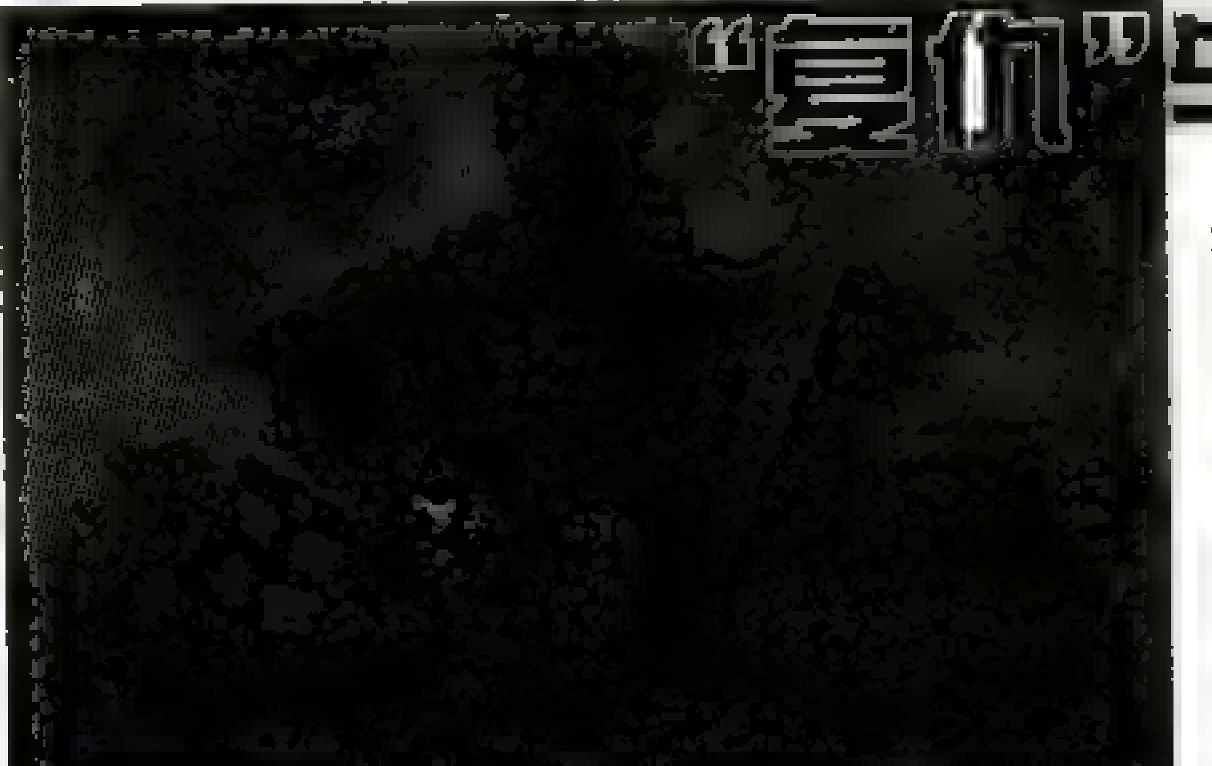


获救,也是一样的。内心的阴影,是一个没有黎明的黑暗。

我看到这段时,不知三浦是否是神来之笔?不然,就是他是百年难得一见的天才编剧兼导演!

我不认为这是无意义,卖弄官能的场面。

“复仇”与“希望”



从“剑风传奇”的第一集开始,我们看到的是一位黑剑士斩杀妖魔鬼怪的故事。因为妖魔鬼怪是危害人类的东西,所以津的行动难免还有点“为民除害”的形象,有一点“正义”的味道。

然而这只是站在人类这边的单方面的看法。

从回忆篇中我们看见的是身为庸兵的津,为了混口饭吃,在战场上砍杀敌人的故事。当然,敌军也是人,不是妖魔,战争本来也没什么“正义”可言。从这里开始,作

者已经摆明，他不想让津的杀戮行动合理化，不想假正义之名行暴力之实。

同样的，津斩杀妖魔并非为了正义，当然也不是为了人类（他砍人跟砍妖怪一样狠），而是为了复仇。

或许有人会说："虽然他不是为了人类而降魔除妖的，但人类至少也托他的福免受妖魔之害吧？就结果而言还是为了（人类的）'正义'啊？"

但是，作者在单行本14、15及16册中又说明了一件事：

即使没有妖魔鬼怪，乱世中的人类依然过着互相残害的日子！

村庄的农民受着战争的凌虐，面对凌虐而无力反抗的农民们又转而把凌虐发泄在妇女儿童









身上……这是在现实的人世间都天天发生的事情，与妖魔鬼怪存不存在一点关系都没有！

"使人类免于受妖魔的残害"这种正义的理由是不成立的，人类需要的可能是先停止自相残杀；而这些与津的复仇行动完全无关。

津所做的只是砍杀妖魔（使徒），引诱神之手出来，以便向格里菲斯复仇。不只是因为格里菲斯夺去了他一只眼睛或一条手臂，而是夺去了他"获得幸福的可能性"。

但是，"津的问题不只是"如何打败格里菲斯"而已；就算他实力暴增打败了格里菲斯，那又如何?他就又获得幸福了?

当然没有！这只不过是一场空虚的复仇剧。

幸好，作者也有为他着想，在17册之后，津开始反省自己追求的究竟是什么。

因为被不幸的格里菲斯夺走了幸福，所以反过来再去把格里菲斯变成不幸，这个复仇逻辑其实一点也说不通（更何况变成了神之手的格里菲斯算不算"幸福"可能还有待商榷），然而大部分的复仇行动都是基于这种逻辑而来的。

三浦先生已经让津有看见希望的曙光出现了，也希望三浦先生能让津有拾回"得到幸福的可能性"的机会……啊，这只能说是我这个老读者的小小愿望啦……




源源不断的创作生命力
谈『GS美神大作战』



该怎么形容"GS美神极乐大作战!"这部漫画呢?

一个嗜钱如命的美貌女除灵师,带着好色少年和女鬼助手,凭着一身本领及美貌四处斩妖除魔赚大钱…

光从这样听起来,这种作品可能撑不到十本单行本就画完了。可是当初我听到这个作品时,是在1993年听到它获得小学馆的大赏,那时街边的D版本只出到第八册左右,而且还很恶劣的在书末加上一个"完"字,害我还以为这漫画就到此为止…

1994年,这部漫画被改编成动画,大致是单行本前十册的内容,表现则是平平;1995年又出了剧场版;其后也有在超级任天堂、PC-E等游戏机上出过游戏。

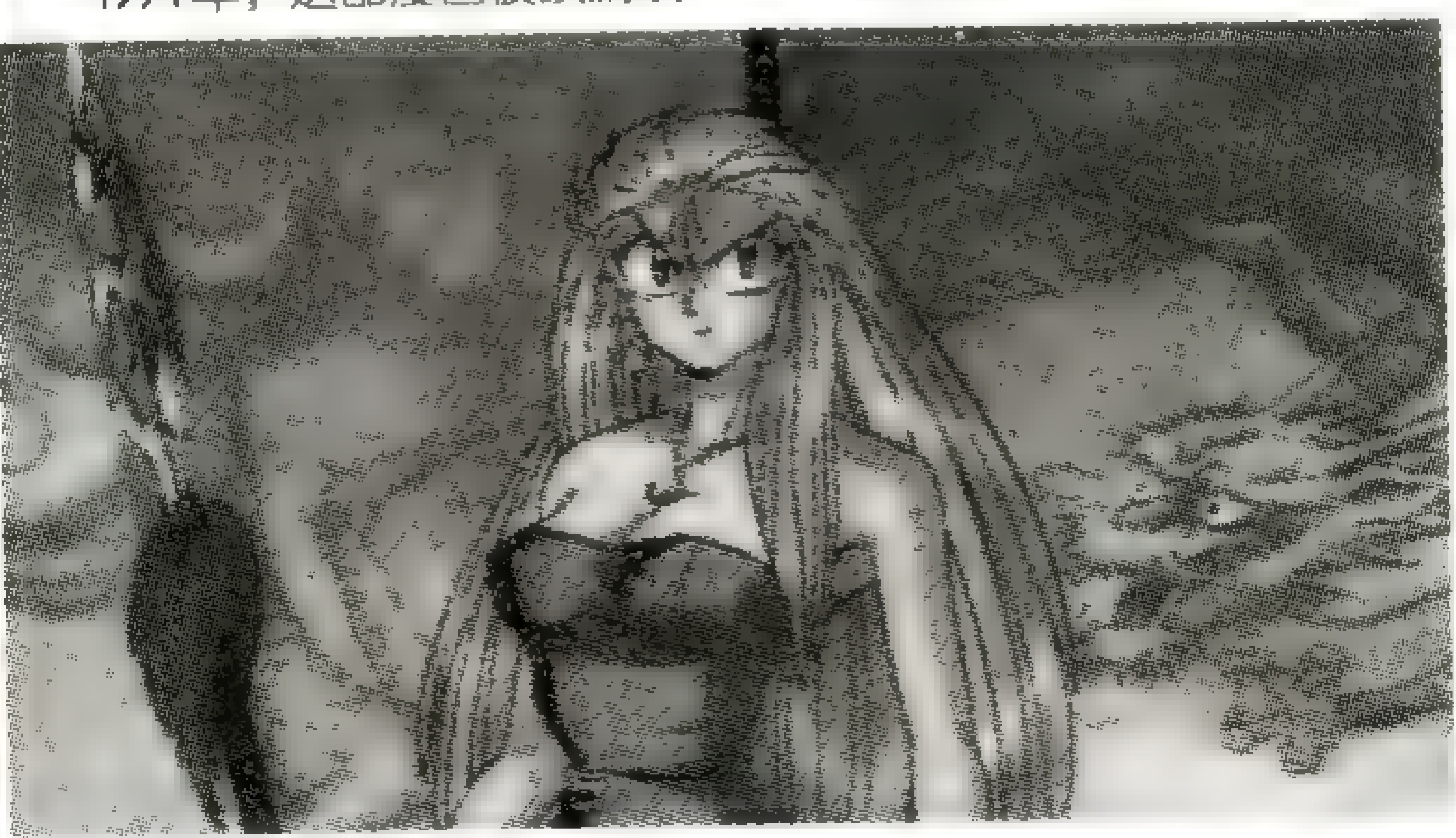
……这样看来,这部漫画……也差不多就言尽于此了吧?该说的都说完了,作者能赚到的也都该赚够了吧?

但是不然!



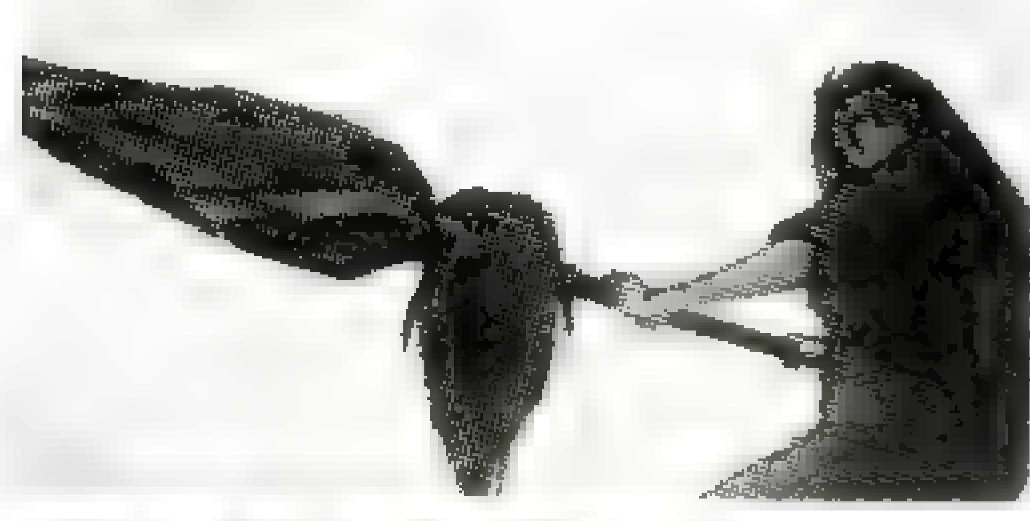
"GS美神极乐大作战"至今仍在连载继续奋战中(于日本已连载完毕),而且更可怕的是,从现今的故事来看,作者椎名高志的创作力丝毫没有衰竭的迹象!

单就出场人物的塑造来说,



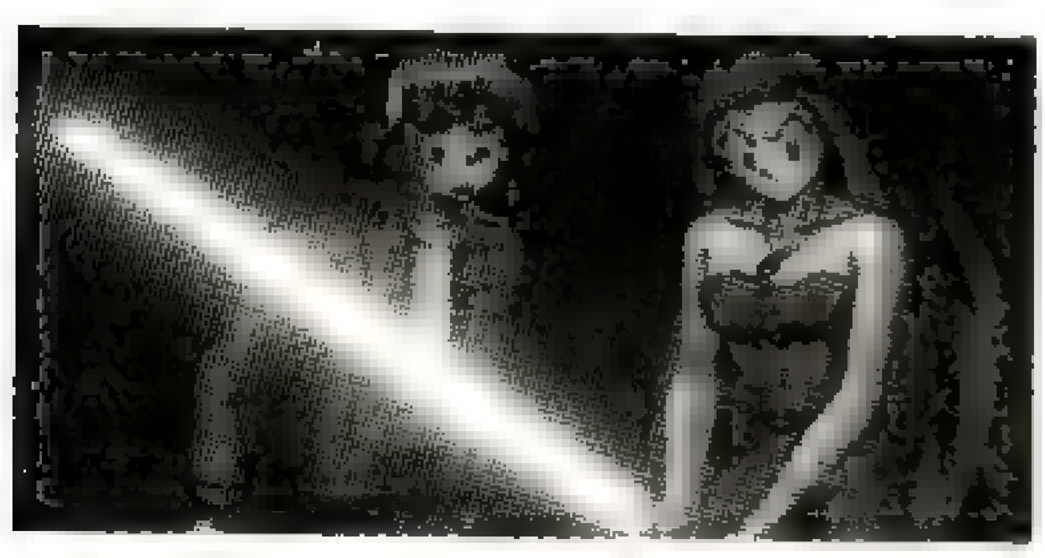


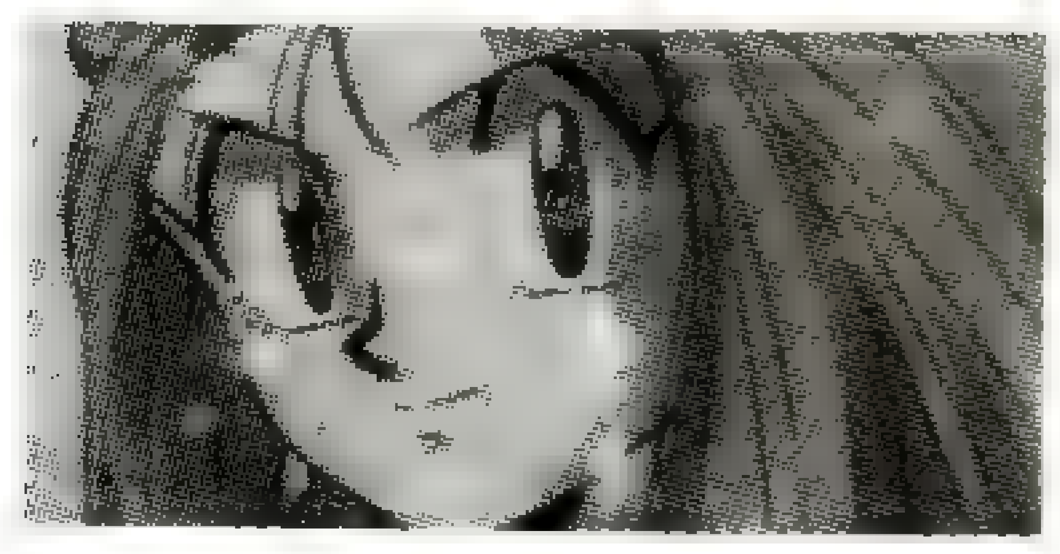
作者可谓继承了高桥留美子“福星小子”的传统，能让众多的登场角色性格鲜明而不紊乱，又能顾及“群戏”的发挥而不会忽略掉某个角色的存在感。

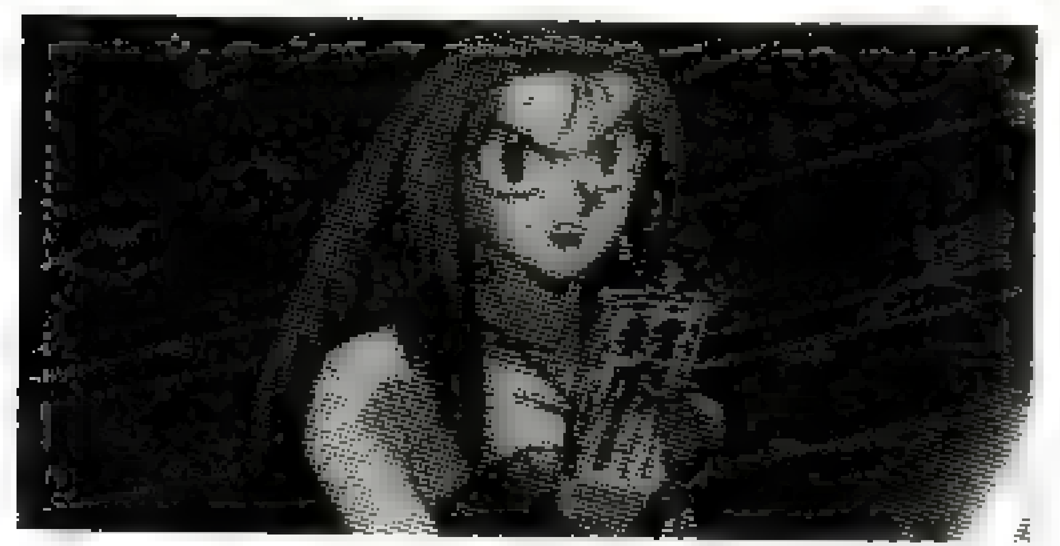












就世界观来说，“GS美神”的世界观也是逐渐的扩充，但却不致发生前后矛盾的情形，而是一个按照著作者自圆其说的理论，逐渐构筑起来的灵学世界。

就“故事”而言就更加有趣了。如果故事老是停在“除灵赚钱”上打转，这漫画真的老早就结束了……但是，老早从“女蜴叉（音同希腊神话的蛇发女妖Medusa）”这个反派角色的登场，就已经埋下了未来“神魔大战”这个主题的伏线。（“GS美神”的世界中，神魔二界是处于类似80年代东西方冷战的状态，双方掌权的务实派都想避免善恶大决战Armageddon（圣经中指的“世界末日”）的来临，因此尽量避免冲突，甚至还出现交换学生和共同战线的状况；然而也存在着主战派，经常刻意去挑起事端；神魔两界为了怕扩大事端不敢插手，因此反而经常要借助故事中人类的力量来摆平）

此外，另一个伏线，也就是无用男主角横岛忠夫的成长剧，也在慢慢的浮现。从美神令子与横岛忠夫这一对男女主角的前世因缘，又将神魔大战的伏线也一起加了进来，整个故事的主题慢慢的成形…





但是如果以为这一来，"GS美神"就要步入神魔大决战以及美神和横岛的爱情剧的话，那就大错特错了！椎名高志根本不急着把故事说完咧。

没错，Armogeddon是神魔人三界的大危机，阿修塔罗斯(故事中的大反派，传说中魔界三大实权者之一)的阴谋也是不可忽视的麻烦。可是就算危机来临了，日子还要不要过？当然要！饭还要不要吃？当然要！钱还要不要赚？当然要！欲望要不要发泄？当然……(消音)。所以，虽然有这么伟大的故事主题在进行着，"GS美神"的角色们还是要过他们的日常生活！美神继续贪财，横岛继续好色(也继续挨揍)，阿绢继续可爱(?)，其他角色(喂！)也继续照他们的性格登场……虽然也有为了挽救世界危机而团结一致的时候，但作者并没有因为世界危机这个主题而将每个角色的个性抹杀，他们不只是"拯救世界的一员"而已，也还是他们原来的本人！横岛的成长是越来越强，甚至"实力超越美神"这个伏线都出来了；但是，好色无胆外加爆发性歇斯底里的性格，却不因实力变强而改变。同样的，美神令子贪财好面子嘴硬心



软的性格，也不会因为明了前世因缘和时空转移的能力而有所改变。也许有人会说："那，连载这么久以来，这些角色的"成长"在哪里啊？"

这一点，很少有漫画家把"世界危机"画得如此既严重又轻松的。多半是："大难当头，一堆本来是一盘散沙的人，就变得团结合作、牺牲奉献了…"（当然这是指强调人性光明面的作品而言。）

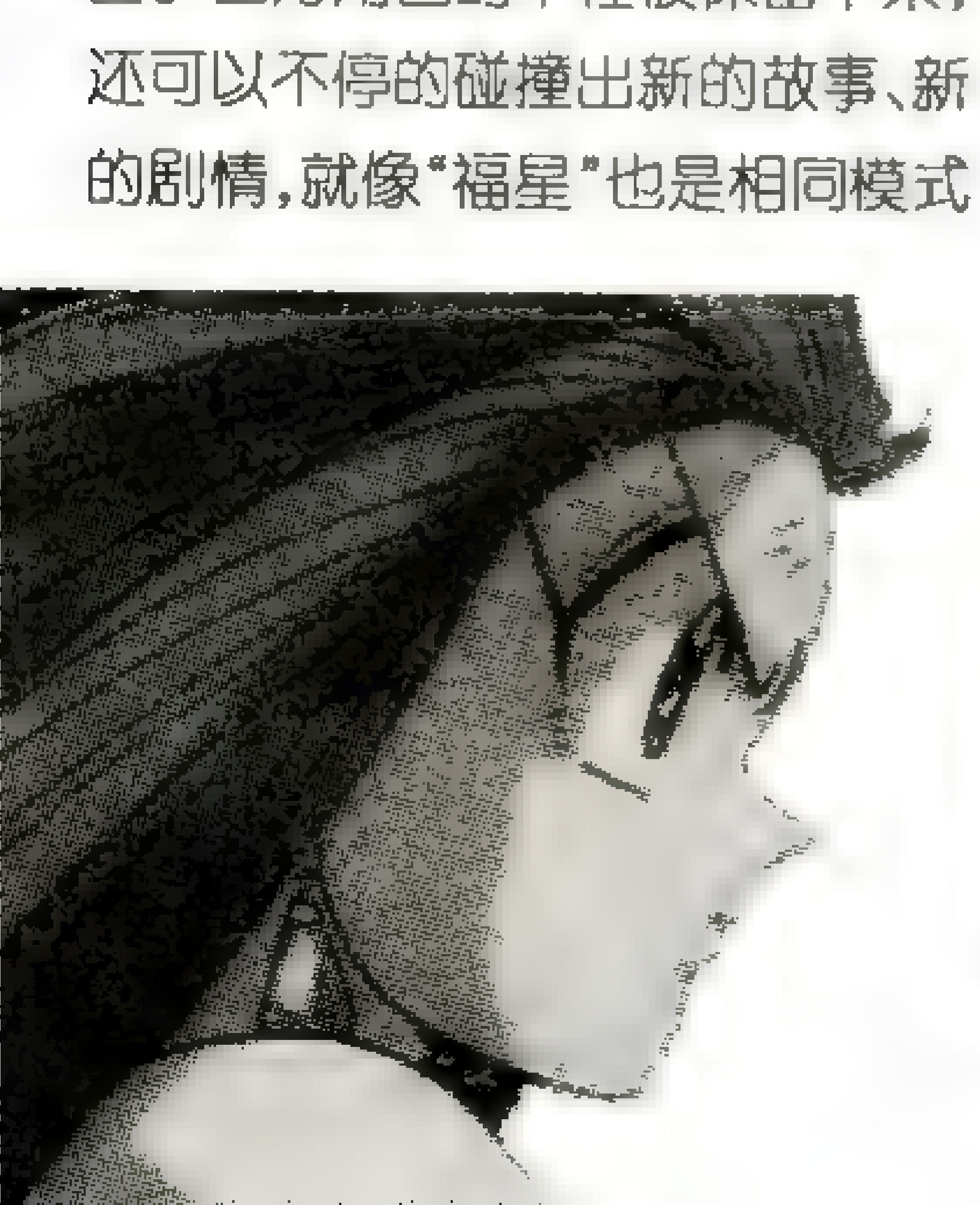


（当然若说这是保留未来继续骗钱的老本，我也不反对）。椎名高志不是一个急于"尽快去解决事件"的作者（当然，他也不拖泥带水），君不见"宇宙战舰大和号"、美食料理对决、校园青春恋爱、魔法格斗擂台、迷你四驱车大赛等等题材层出不穷，他还有得玩呢！相形之下，前几年诸多媒体对这部作品所做的推荐，现在看来都还太小看了它的"可能性"了…



我想，也许对作者而言，"保有角色原来的特性"远比"解决某个事件或主题"在创作上来得更重要些。因为角色的个性被保留下来，还可以不停的碰撞出新的故事、新的剧情，就像"福星"也是相同模式

一部能让人期待"不知作者接下来又要画出什么"的作品，不正是我们所期待的吗？






風雲

成也风云，败也风云

——从“风云”话香港漫画



目前在漫画市场上，除日本翻译漫画身为市场主流之外，另一大宗非香港漫画莫属。香港漫画截然不同于日本漫画以黑白、网点、西画技巧为宗，香港漫画走出以彩色、细描工笔等迥异技法，编织出瑰丽非常的世界，也创出香港漫画独特的生命力。

香港漫画产业的发端，事实上比较晚，由于香港长期受英国殖民统治，导致本土漫画产业虽以生根，甚至五十年代末期，香港出版社还曾向台湾省借将，广邀台湾省漫画家作品在香港地区连载或重制出版。但是在当初的启蒙之后，由于环境风土、社会风气之故，香港并未受到日本漫画的影响，所以香港漫画反倒走出自己的风格，开创华人作品的天地。

而香港漫画回流到台湾省的情形也是很早就发生过，最令人印象深刻要算台湾省皇冠



出版社发行的“老夫子”。当70年代末期，穿马褂、戴小帽的老夫子，带领秦先生跟大蕃薯两个好朋友，在漫画家王泽先生的笔下，以“多格漫画”方式鲜活演出了中国人的生活百态，果然引起华人广大的回响，后来还能画成长篇漫画，演出时光倒回到古代世界的荒唐笑闹剧（“老夫子之水浒传”），甚至还会登上银幕变成电影明星，获得台湾省金马奖的殊荣（“七彩卡通老夫子”）。



另一波香港漫画回流风潮，就在80年代中末期开始，之后一直延续至今，创业作首推黄玉郎先生的“如来神掌”。当时东立出版社将“如来神掌”引进台湾省市场，带给原只认识日本画风的读者极度的震憾。大开本全彩印刷，人物造型独具一格却深具中国人特色，细腻的笔触将中国风土一一呈现，而最重要的，剧情是中国人偏爱的武侠特有题材，且又来自当代武侠名著改编，于是一时间，将香港漫画的读者年龄层更延伸至成年人，造成狂卖热潮。后来“如来神掌”漫画这套独特的“整合创作”模式，也在狂卖的欲罢不能下采取惊人之举，竟在原“如来神掌”小说的情节结束后，接上一







并改头换面的其他武侠巨著，结果一套“如来神掌”漫画故事延续好几代子孙，情节融合“如来神掌”、“倚天屠龙记”跟“绝代双骄”等武侠名著，造成社会一片哗然，当然后来的狗尾续貂之作招致不少骂声。不过后篇故事的“收回神掌篇”、“波斯明教篇”及“千岁武帝篇”可算是杰作，不但塑造的人物个性鲜明，剧情更是具有张力，虽然曹操都可以活了一千年的情节有些荒谬，不过更加符合了虚构与现实连结的那种“扑朔迷离”的感觉，这部作品总算不至于虎头蛇尾。

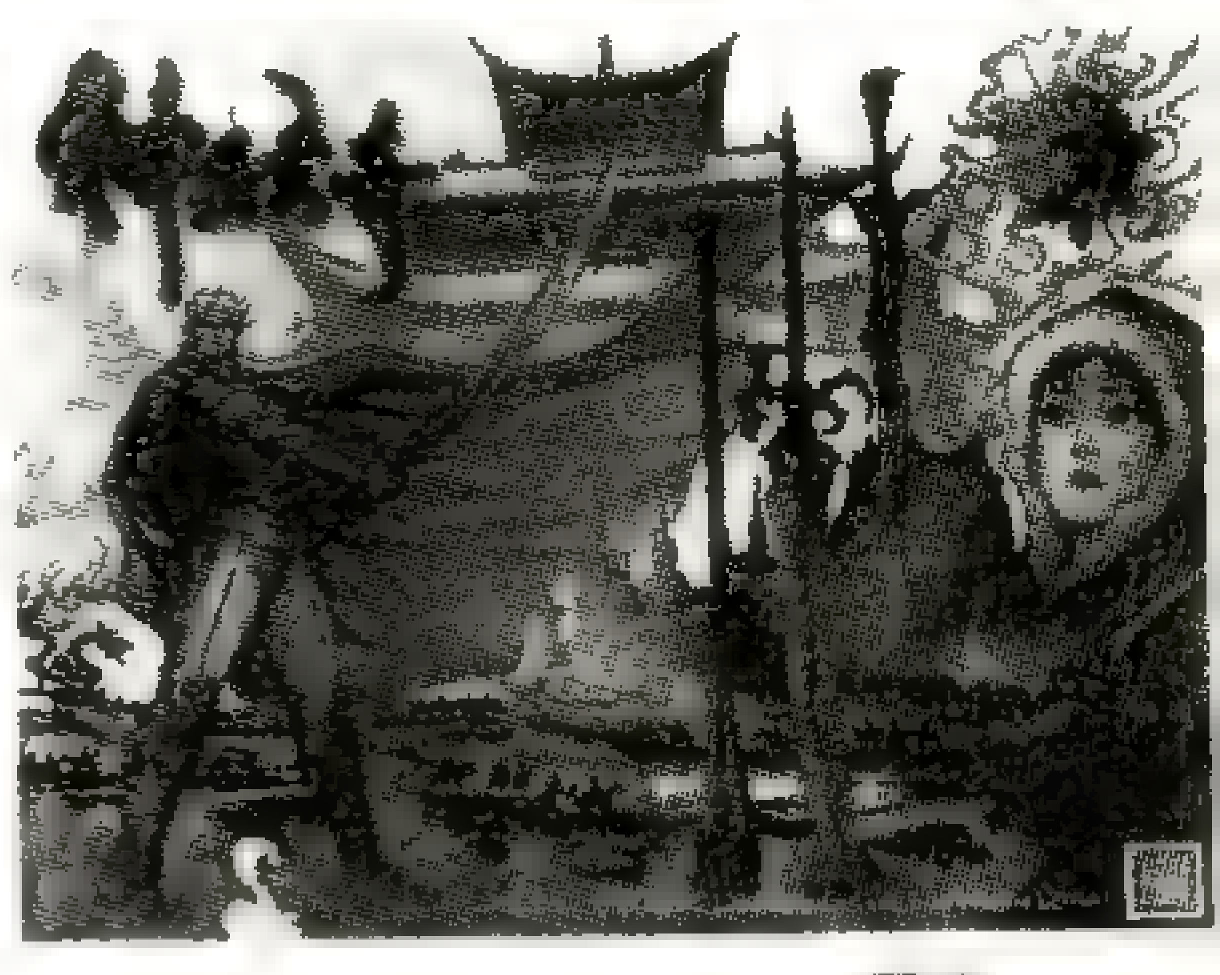


虽然之后黄玉郎因伤害罪被判入狱服刑，终止了香港漫画热销的巨涛之势，但香港漫画作品已在读者心中留下难以忘怀的深刻印象。也因为黄玉郎这位香港漫画的掌门人一时在市场缺席，使得许多在其门下已习得高强“武艺”的好手纷纷脱离而自立门户，待黄玉郎再重披战袍之际，香港漫画市场已非“玉皇朝”一家独大。相反的，在他缺席的情况中，许多后起之秀非但勇于开创新局，甚至还将日本授权漫画引进香港，造成香港漫画市场顿时百花齐放，好不热闹，也让后浪在市场滩头抢下一席之地。



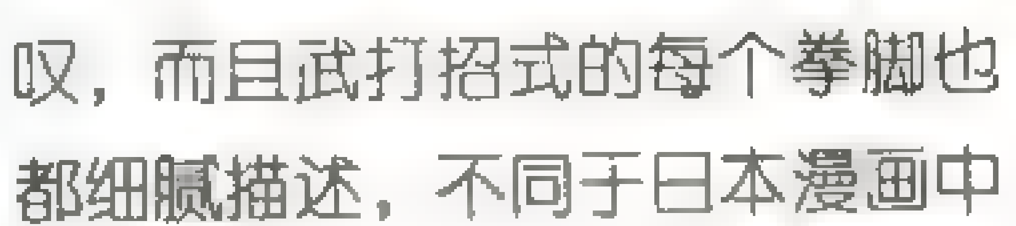


目前可见的香港漫画约大多出自以下香港出版社："玉皇朝"（出版"中华英雄"、"龙虎X世"、"绝代双骄"等作品）、"天下出版"（出版"天下画集—风云"、"黑豹"等作品）、"香港文化传信"（出版"百分百感觉"、"段段情浓"等作品）、"邝氏制作"（出版"古惑仔"等作品）及"彩业制作"（出版"黄易科幻武侠系列"作品）等。





其实，评析香港漫画应该从两个方向着眼：一是画技，另一是故事内容的呈现。前者在香港漫画富有浓厚中国色彩的造型、笔触、画风等技巧的确令人赞叹，而且武打招式的每个拳脚也都细腻描述，不同于日本漫画中只强调能量聚集而对环境造成的坑洞破坏，这种鲜明风格确实在世界画坛创出属于中国的漫画。但若从后者来看，香港漫画却失去"香港漫画该有的生命与风格"。以下就以香港漫画大作"风云"来作解析。







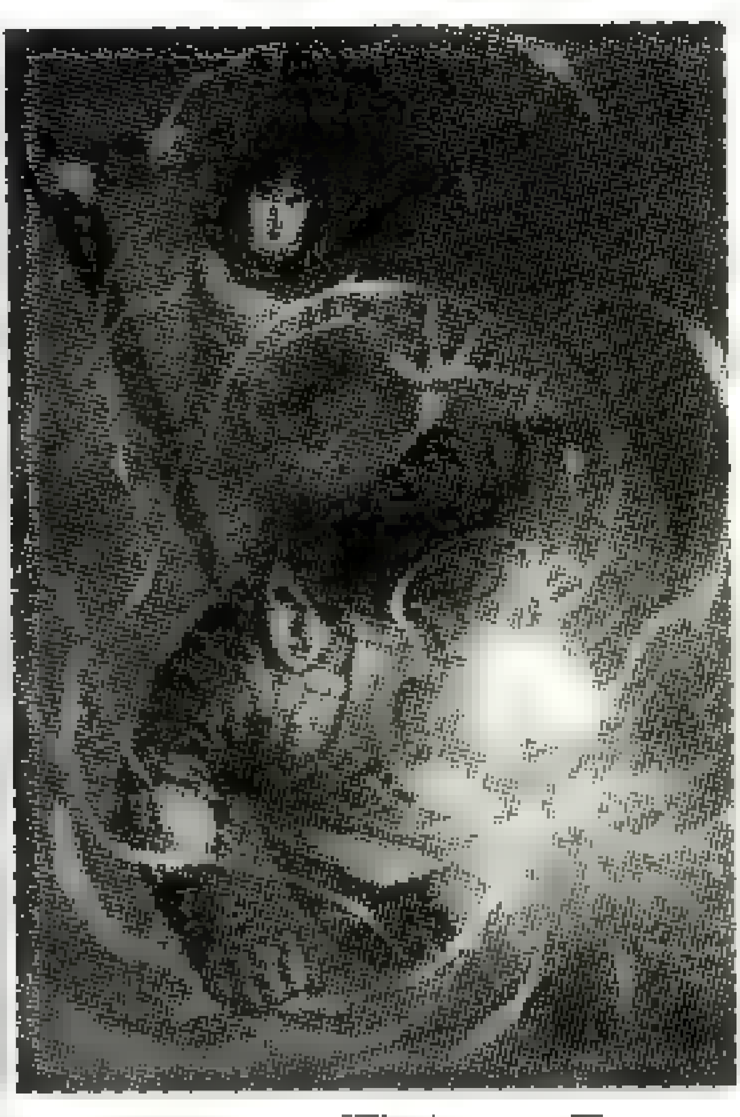
"天下画集—风云"是马荣成笑傲香港漫坛的巨作，也是将香港武侠漫画推进更高境界的作品。在此作品以前，大部分的漫画作品都是改编现有的武侠小说作品而成（现在香港还流行重画已被漫画化过的武侠作品），鲜少作品是自漫画世界独创出来，这代表着香港漫画界不是编剧人才难寻、题材虽觅，就是为稳操近利而捡现成题材。而"风云"的出现正创新香港漫画界既有的模式，以独创的题材画活了这部漫画作品，后来还因大受欢迎甚至另外出版了"风云"的小说版。



小说的时空是架构在漫画所未提及主角们的青少年时期，并承袭了漫画版本已定的故事架构，虽然所受的限制更大，但方便之处就在于漫画版里众多人物可供设定，如漫画中配角可以在小说版中摇身变成主角（如孔慈），小说中的人物和剧情都可以在故事结束时作







一个小终结，毫无前后不连贯的问题。所以小说剧情更有如天马行空，作者也因不须为剧情发展而伤透脑筋，反倒留有余力可以补完漫画版本原有的遗漏，进而构筑出缜密瑰丽的“风云”世界观。

“风云”小说版中青少年时期主角的武功尚未到达漫画版中那般出神入化的境界，因此剧情便偏向聂风和步惊云所经历奇上加奇的遭遇，为增加剧情趣味，竟然都有一掌开天劈地的功力，可是也常流于两人被打败得落花流水、但绝对会出现奇人异士出现并传授功力给他们的公式，然后两人再以合体必杀技“摩诃无量”将对手消灭。而为了配合漫画版的设定，小说版中两人所对抗的过程中互相抵消，最后只保存漫画中的水准。刚好为漫画版中只要“风云”联手必能克敌制胜的荒谬设定作了合作的理解。

这种两样版本同时创作的难度颇高，非寻常创作者所能驾驭，马荣成功力之高可见一斑。虽然“风云”的故事在两种不同作品模式中流传，但两者却依然保有各









自的生命力，非但没有相互重复故事而造成累赘，反而更开枝散叶吸引更多不同类型读者。事实上"风云"小说版用字典雅、故事铺陈感情细致，反而更能呈现武侠世界那份豪情万丈。

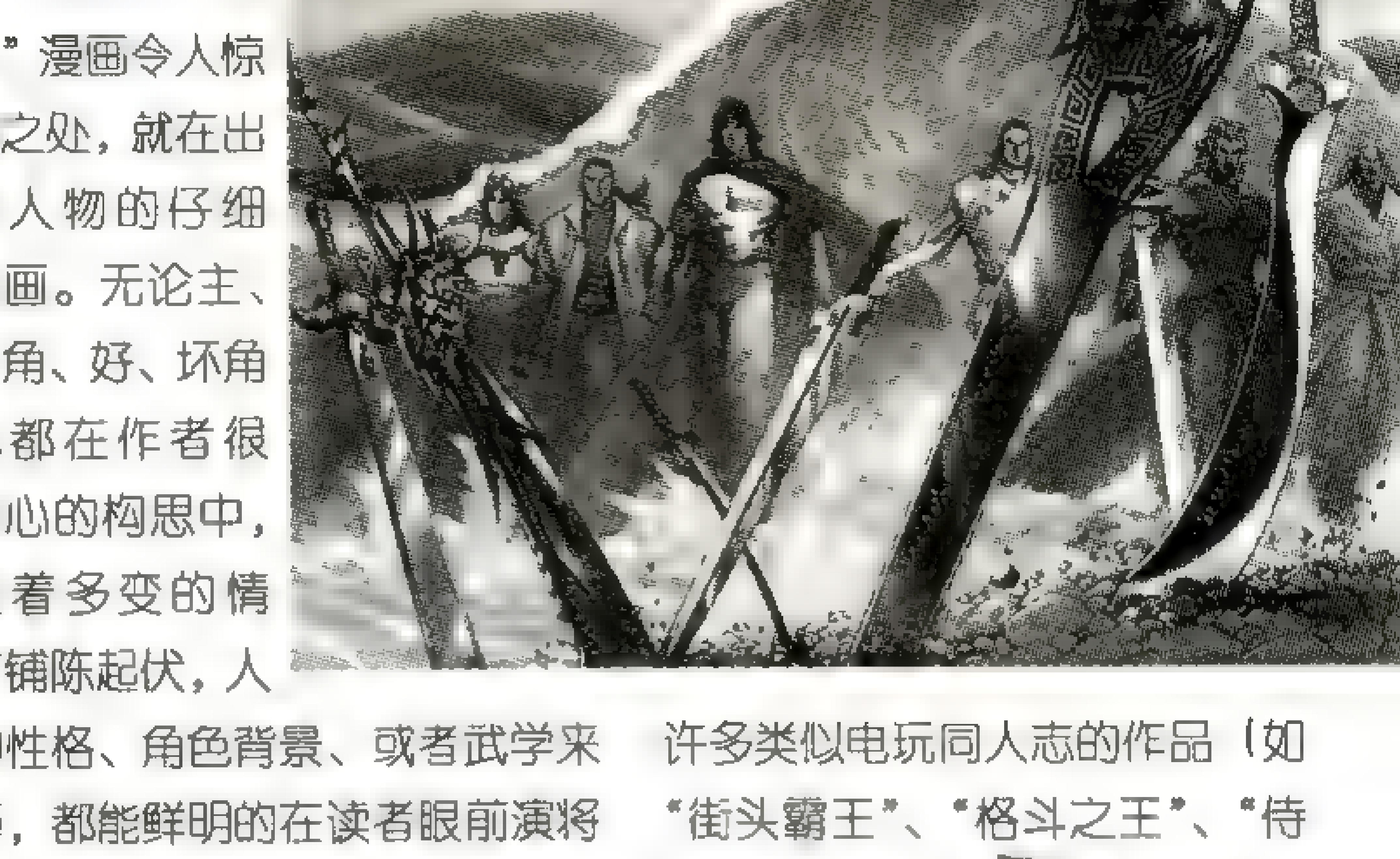
"风云"漫画依然保有香港漫画画工精细、构图气势夺人的优点，然而其最迷人之处，在于其"非常武侠文字的武侠风格"。一般香港武侠漫画作品虽来自武侠文学作品，但在化学图像之后，常会失去原有的武侠文学味道，原因在于漫画作者多会以现代观点来改编，却忘记武侠作品本来就是"古旧的文化"，若改以现代口吻来撰述，则会产生格格不入之感。而"风云"却在马荣成浓浓古文明的笔下，散发幽幽的武侠之道。作品中满满皆是的诗词字对，如第一部故事主脉的泥菩萨预言"金鳞本非池中物，一遇风云便化



龙"、火麒麟的古谕"水淹大佛膝、火烧凌云窟"、齐名南麟北首的诗语"南山巅上火麟烈，北海潜深雪饮寒"等对仗工整、很古文学的方式，使作品充满"很武侠文学"的气氛，连火麟宝剑及雪饮狂刀在这种文词烘托下，出场气势都显得非凡。而对话之间充满机先也是引人入胜之处，其中人物的一句口白往往寓含深意，常能令人再三思索，反覆

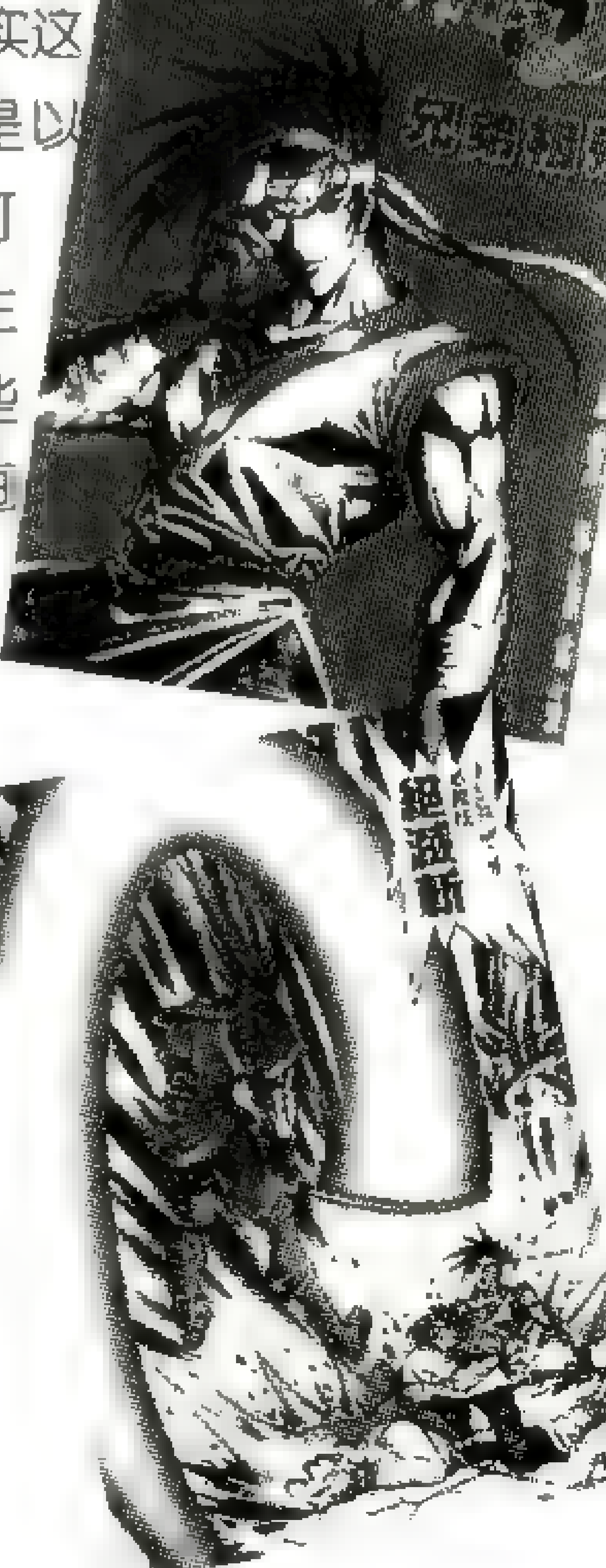
玩味。

另外，“风云”漫画令人惊喜之处，就在出场人物的仔细刻画。无论主、配角、好、坏角色都在作者很细心的构思中，随着多变的情节铺陈起伏，人物性格、角色背景、或者武学来历，都能鲜明的在读者眼前演将开来，每个人物都能展现出特色，而让读者热血沸腾。寻常的香港漫画大多着眼在主角的描述。配角多为呆板的扁平角色，而在绿叶的点缀之下，即使主角是朵亮丽的大红花，也不免要大大失色。“风云”漫画很高明地免去这些香港漫画常犯缺点，终于能鹤立鸡群，开创堂堂三大部作品的局势。



但是，即使是辉煌之作的“风云”漫画，因为作者身处香港、感染香港社会风气，也不免掉进香港作品先天的困境之中。

综观香港漫画作品，虽说可见武侠、科幻、赌博、爱情文艺、黑帮流氓、鬼怪灵异等众多题材，近来因家用游戏机的盛行，还出现许多类似电玩同人志的作品（如“街头霸王”、“格斗之王”、“侍魂”、“斗神传”等），但仔细观察之后，其实这些作品仍是以武侠的武打功夫为主干，而这些不同的漫画作品却普遍出现一种特异的窘境：“缺乏漫画的要素”。这句话颇为诡异，





因为前文曾赞扬香港漫画深具特有生命力，此处却又论及“香港漫画缺乏漫画的要素”，岂不自相矛盾！其实解释也已在前文提及，香港漫画在画技的表现上，果真开创出华文漫画的生命力；但在内容的呈现上却又往往“缺乏漫画的要素”。

也以“风云”漫画这部作品来说明。虽然“风云”漫画中文学风味十足的对白及文字令作品鲜活起来，但在香港漫画习惯以大量文字来说明剧情的呈现方式，这些众多的优异文字却喧宾夺主，抢去漫画中最重要主角—“图像”的风采。换句话说，香港漫画是以小说方式、用大量文字来交代剧情，与漫画该以图像为主体来描述故事的特点背道而驰。香港漫画在缺乏以图像说话的功力进行故事推演的情况下，逐渐失去“漫画该具备的要素”，最后这种作品模式，反倒有些像日本那种“很多精美插画的漫画小说”，而不像是漫画。

这也是为什么香港漫画很容易可以改编成其他作品，如小说、电视剧、广播剧、甚至电影等形





式，因为香港漫画创作者长久以来，习惯于以其他作品改编成漫画的模式，导致漫画创作者都是循着非漫画创作的模式来进行创作，所以作品中多含小说或剧本的形态，难怪乎漫画中出现一大堆说明性的文字，甚至在古文意味浓厚的辞句中却夹杂现代化用语，产生弯扭形态却毫无自觉。如近来香港漫画常出现学自日本漫画“龙珠”中的能力侦测仪，一时间众多作品反覆斗大标题“发挥功力七成”、“出力 12，000kg”（kg 是质量单位，用来表示“出力”显然是大错特错），然后一切武功高低，厉害与否，全在这数字上下功夫，武侠作品的风味已全然尽失。





而香港漫画如日本漫画一样以每周连载方式发行，也发生相似的弊病。首先，每周连载的稿量压力常使创意陷入枯竭的困境，而且香港漫画家面对的还是全彩的工笔稿量，虽然助手多且分工细，但在画画工程之中已耗去大半人力，于是日本连载漫画常犯“炒冷饭”、“前后矛盾”、“剧情重复”等问题也在香港漫画中屡见不鲜，这可从黄



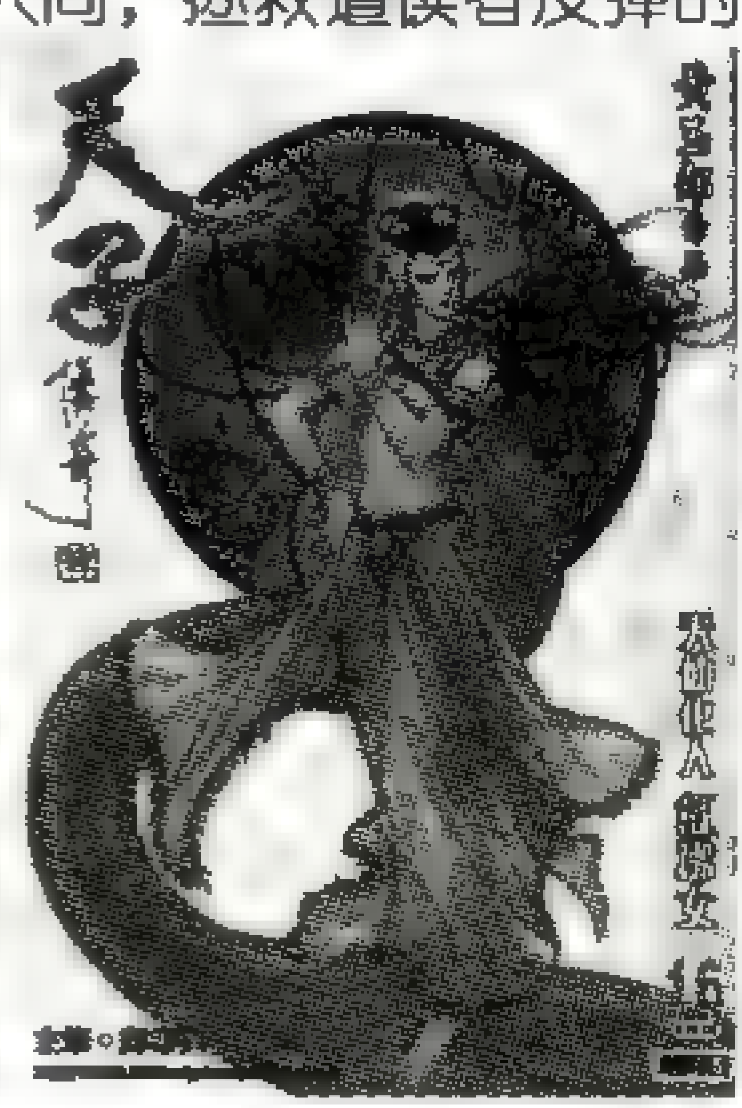


玉郎为“神兵玄奇”创刊时亲口说：“我这次就是记取以前连载时边画边想、导致不连贯的教训”的话中得到证实。

如“风云”漫画中一再凭空出现功夫匪夷所思的高手角色，纯是为了进行反覆“打斗擂台”的武功较劲剧情，来保持每周连载的高潮迭起，却忽略剧情发展的合理度：因每周连载的热度不容漫长功夫修练过程所打断，所以主角一再面对功力更强的高手，也能在短暂片刻间，因一刹那电光火石的灵感而悟得更高强的武功，然后再进行天崩地裂的打斗，延续每周必打的原则；香港漫画还容易因读者喜爱个别角色而一再重复复活情节，这跟日本少年漫画中常见“化敌为友”的复活情节不同，香港漫画多是因为读者偏好主角，而作者又在新主角能否被读者接受的无把握压力下，只好将死去的主角（而且仅限主角，这也跟日本漫画不同）再以乱七八糟的剧情回到人间，拯救遭读者反弹的









作品。

其中还有一点不但是香港漫画的缺点，也是出自香港的创作品都会出现的问题：人物的结局难以交代。"风云"漫画中主角步惊云一再错手杀死爱人孔慈及幽若的情节，另一主角聂风一再遭逢相似情节的变故，令读者不禁联想到作者是否已肠枯思竭；三部作品在连结点的情节上，都是一定会安排连续大惨案，把所有配角的结局全都归成死路一条，果然证实了"人生自古谁无死"这条定律。作者违背了当初创造角色时的细心与大费周章，似乎不知道、或者嫌麻烦，去细细规划每个角色的结局，结果万流归宗，"死"成了所有角色的共同下场。这种安排在香港的作品中处处可见，无论是港剧港片，反成了香港作品的一贯特色：好人好得吓死人（"风云"中的无名）、坏人坏得气死人（风云"中的断浪）、好人最后变坏人（"风云"中的剑晨）、配角全得变死人（"风云"中的所有配角）。"不得善终"成了香港作品最鲜明的特征（近期播出的电视剧"开创世纪"也不例外地将坏人





刻画得十恶不赦到极点)。

以上种种问题，在显示香港漫画虽然缤纷多彩，但却缺乏漫画引人入胜的要素，当读者初识香港漫画的惊艳，再读就会产生“香港漫画华而不实”的感觉也因此限制了香港漫画发展、提升到更高的层次。而近年来电影界出现新气象，引进好莱坞 3D 电脑动画特技，然后将几部香港经典漫画搬上银幕，如“风云之雄霸天下”(由香港天王男星郭富城饰演“云”，由郑伊健饰演“风”)、及“中华英雄”都创下极佳票房，假以时日，这些显现香港特有文化特质的作品也极有可能迈向国际，香港漫画又可以提升到另一境界的契机。





香港，其实是华文漫画最有希望的地方，但在这些问题尚未克服之前，香港漫画只能局限在香港的地区格局。而这些问题都来自香港的文化特色，改变绝非易事，除非香港漫画创作者能抛开既有的生活体验，学习他国文化的世界观而自我突破心结，香港漫画才有成为华文漫画领导者的可能。



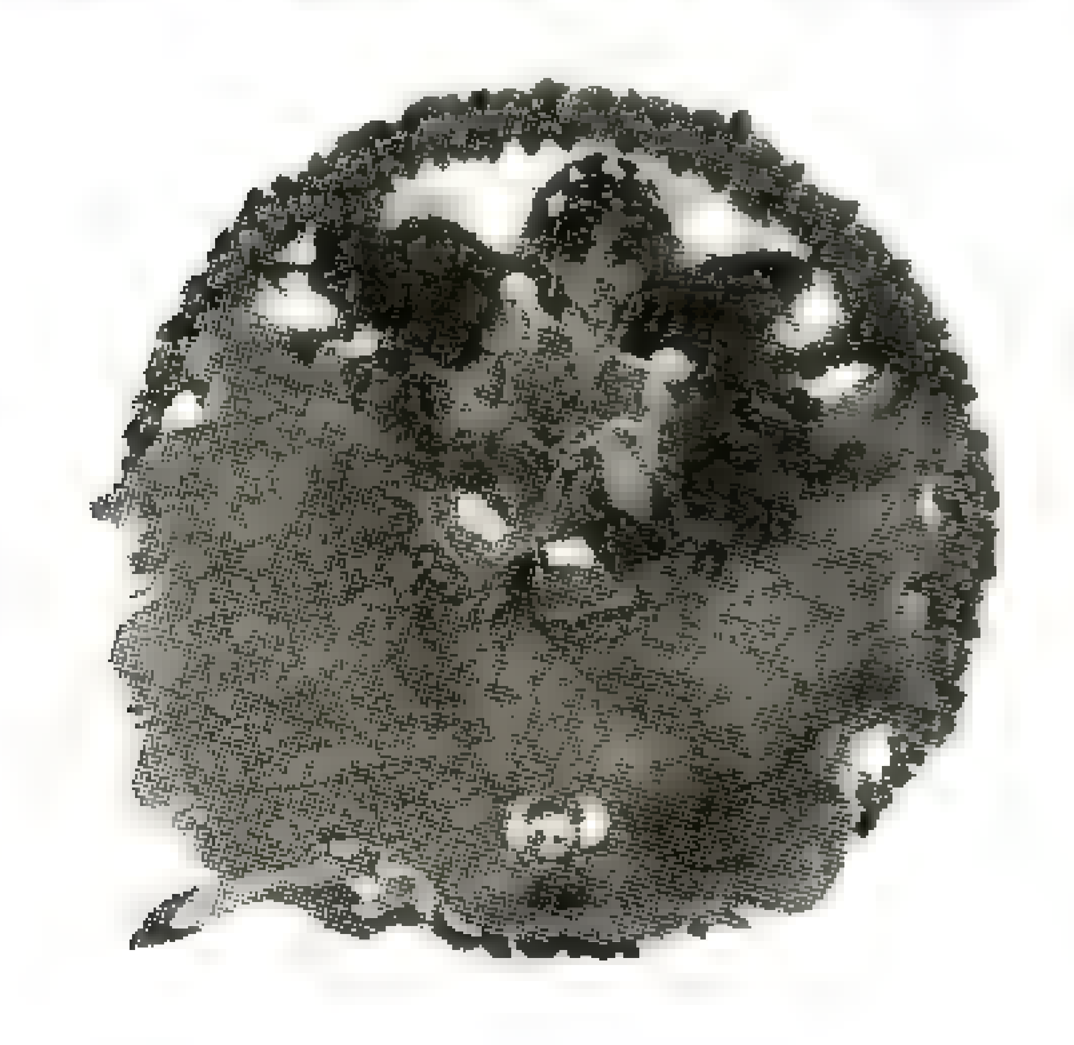

Utena的二三事
少女革命ウテナ



前言:“文本的欢乐”

一向认为,看动漫画和阅读、看电影这些事,不过是媒体不同,其实都是同一回事。

动画迷们认为动画的内容丰富,是过去的死老头们不能理解的。可是文字和电影中的内容也很丰富,比起动漫画来也不差啊。喜欢村上春树或奇士劳斯基,和喜欢富野由悠季或庵野秀明有什么不一样?



其实文学与电影(所谓“严肃”的那些)的内容,比起动漫来说,有过之而无不及。像“新浪潮”,在动画中或许是新的,但是在文字、电影或艺术界,恐怕已经是老东西了。

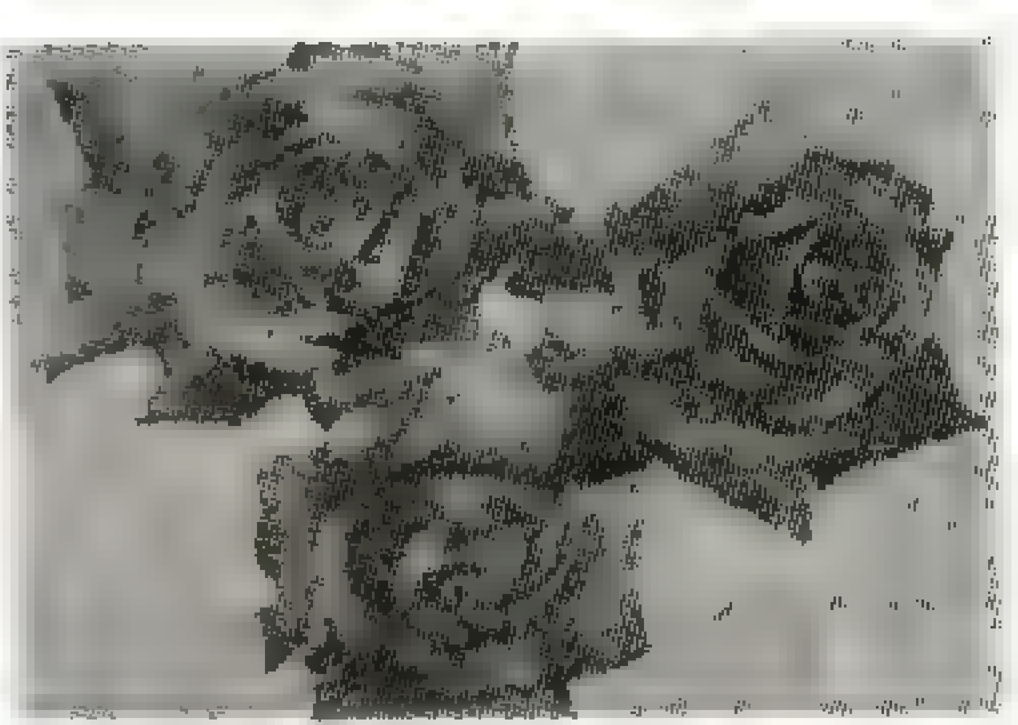
动画作品的手法和内容既非创新,那么它的价值在哪里?动画的价值在于它是个非常通俗而大众化的媒体,以精巧易入口的商业包装来传达讯息,刺激观众的思考。意念深刻的动画作品,内涵甚至远远胜过纯商业(如好莱坞式)作品;但是又不像艺术作品那样拗口难以令一般人接受。

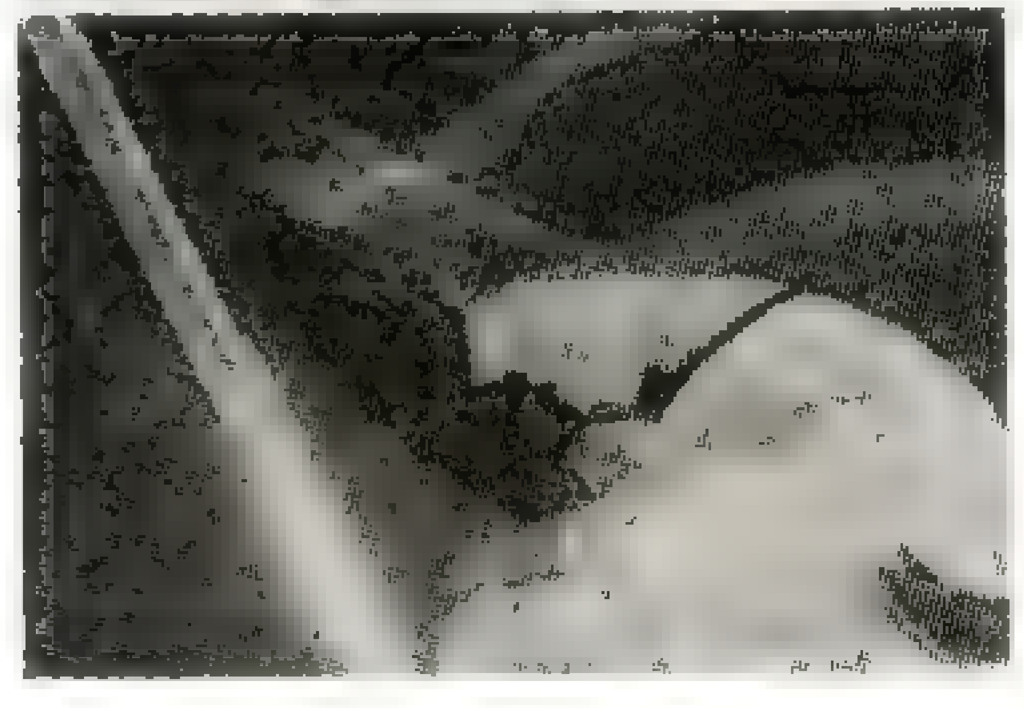
电影里有很多所谓看不懂的

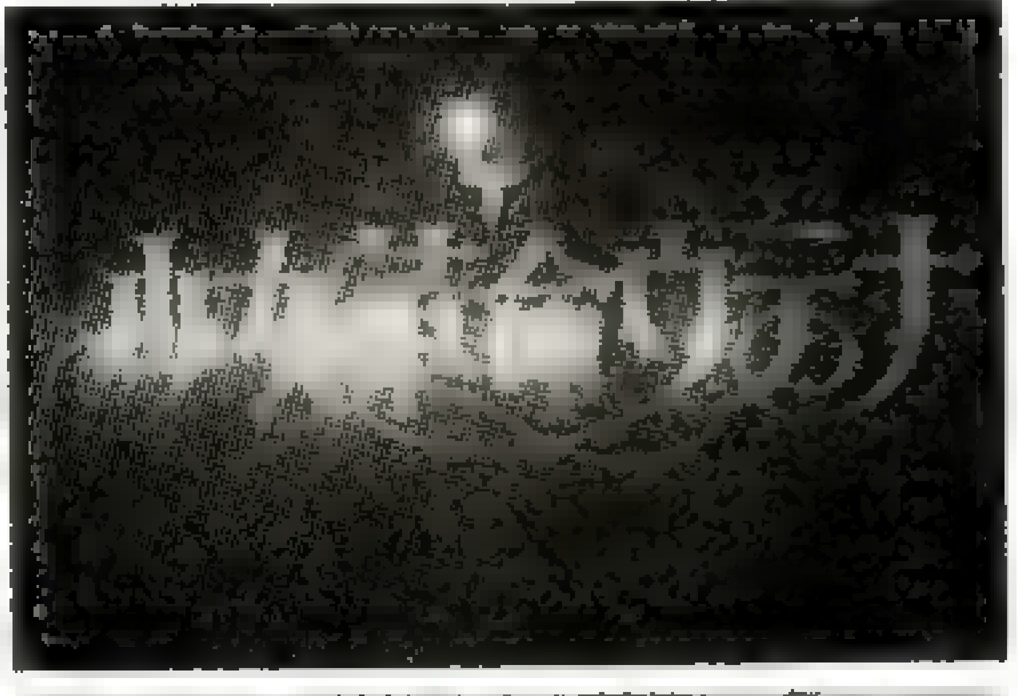
艺术电影，例如：拉斯冯提尔的“医院风云”；动画里也不乏类似的意象丰富之作，像EVA、Utena等。经常有人怀疑，看这些作品如果不读设定集，哪看得懂？或许我不该引用非动画的状况——不论多晦涩的电影，照样有一堆人可以凭空写出一堆唬人的影评。

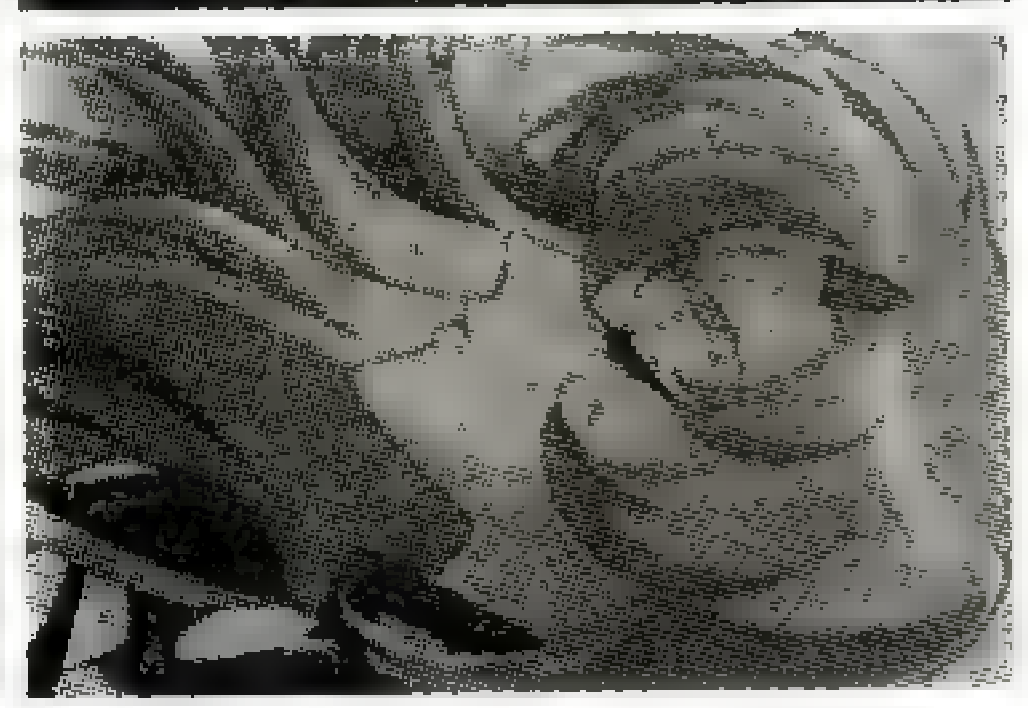


笔者从来没有看过电影的设定集（原著小说不算设定集）、小说的设定集、或甚至手冢治虫的怪医黑杰克设定集。透过手冢的作品，大家不都能感受手家的意









念吗？始终认为，负责任的创作者，都会想办法将他想表达的意念全部放进作品里。原作本身就是读者了解作品的唯一来源。为什么一定要依赖设定集呢？设定集的资料也是从别的书里抄来的嘛，多看小说和电影，或许会对“读动画”有帮助。

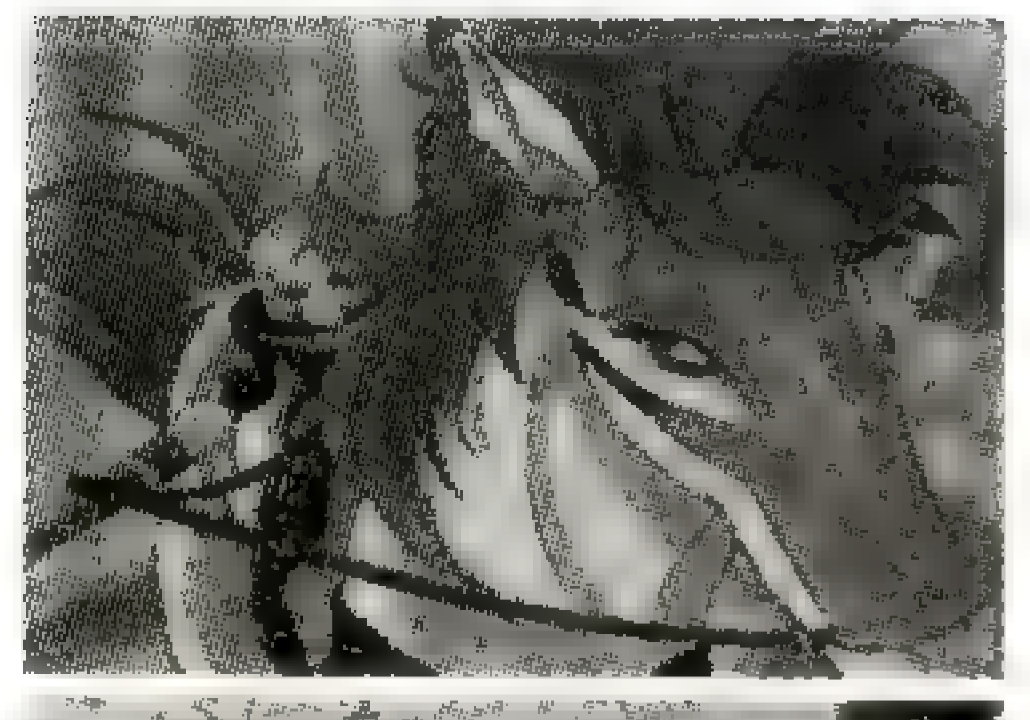
如果，您只想相信设定集告

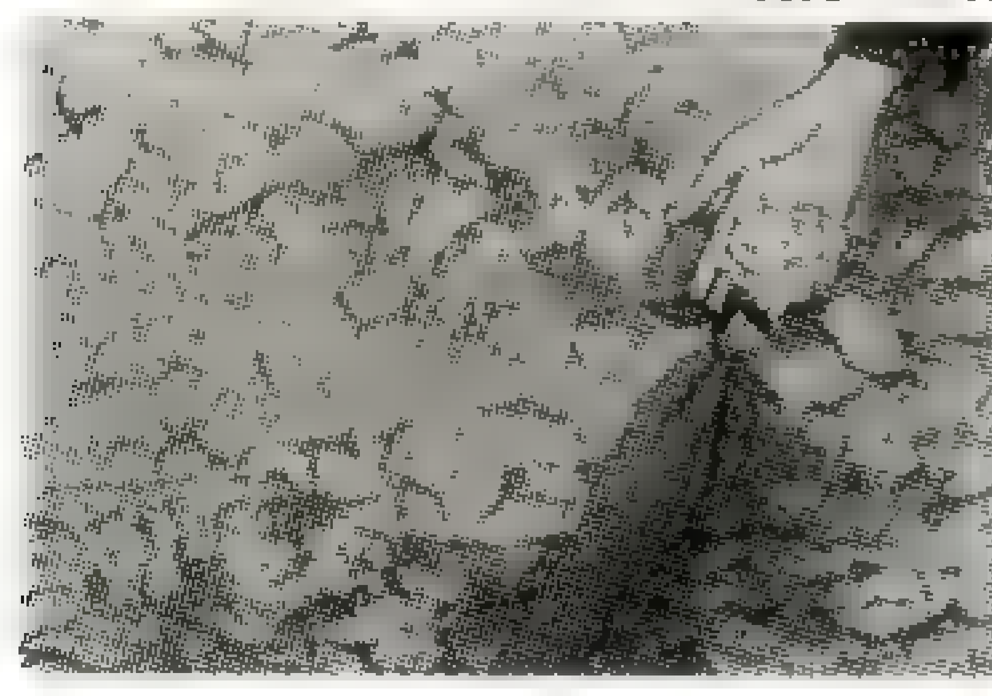
诉你的 Utena，在此衷心建议您，直接跳过这一篇。这里要谈的，是笔者"自行破解"Utena 的方法。当然，笔者也知道，很多人会认为这是在曲解、误读 Utena。笔者本身并不反对这种批评。我敢写，就敢被骂。



有一个叫"文本阅讯"的现代阅读论，笔者"任性"地取了个人最欣赏的这句话：

"评论基础在读者的解读"

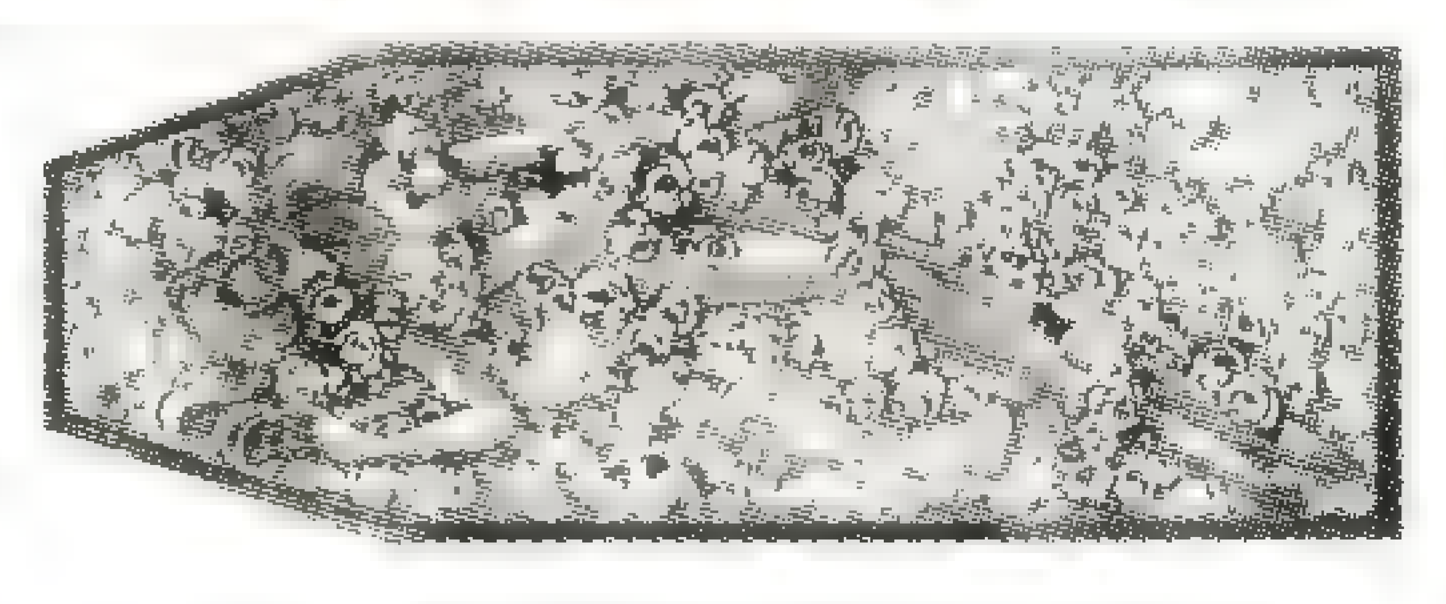


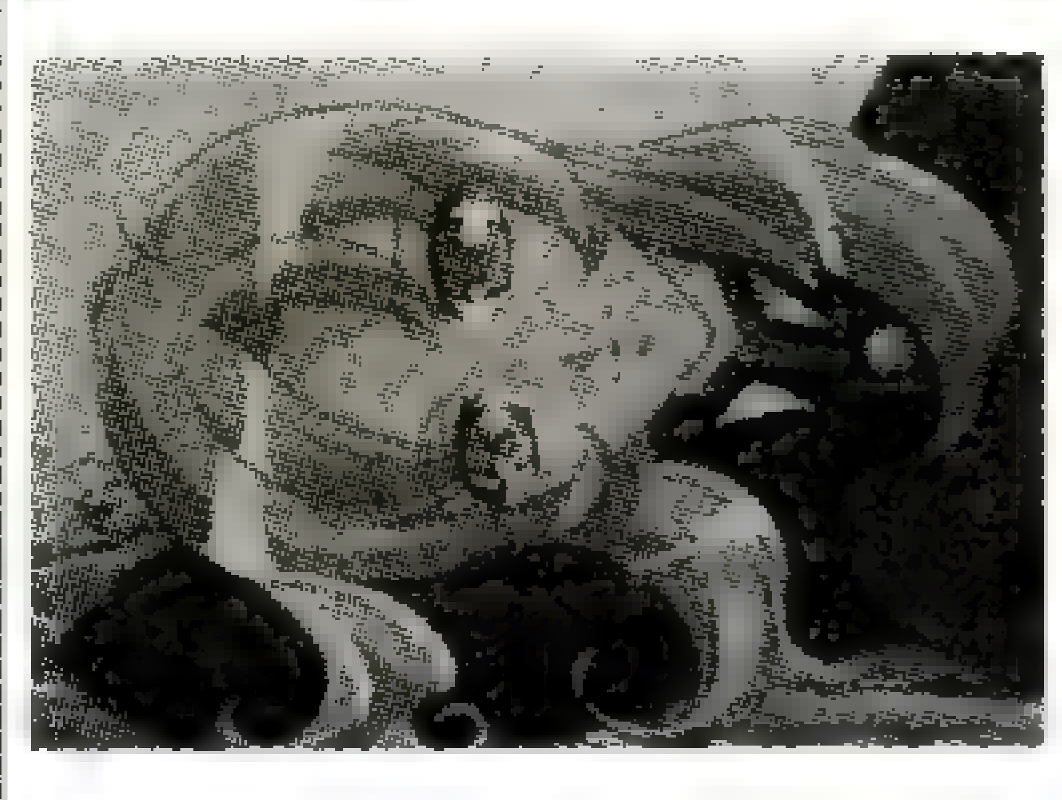


这句话我是这么读的：作品的内容虽然由作者创作，但是，阅听者的诠释未必要和作者同调。换句"任性"的话：如果作者没清楚地表达他的意图，读者就有误诠的权利。(为防止各位误读这段文字，笔者自我说明，本段之目的在合理化笔者任性的行为)

任何人都能任性，包括正在看这篇文章的您。任性对人生有帮助。撇开作品设定好的角色不管，任何人都是"向世界革命之人"。









二之章：镜子彼端之人

·一个画面引起的诸多联想

Utena 第 22 话“根室纪念馆”，Utena 在找 ChuChu，找到根室纪念馆附近，被御影草时叫住，Utena 走上楼梯，和御影草时对话，对话的内容大约是御影解释怎么抓到 ChuChu。这个画面的构成相当有趣，这个画面被一个廊柱分割，右边御影站在楼梯顶端向下看着 Utena；Utena 爬到楼梯的某段就不再前进，仰头看着御影。

或许是想像力作祟，在笔者眼中，廊柱的效果其实是：镜子。这面镜子割开御影和 Utena 的世界。穿过镜子，互相看到另一面的自己。

大部分的观众，或许把黑蔷薇生徒会一篇，当作对生徒会会员们的补述，用意是在说明薰干、树璃等生徒会干部的执念所在。但是，如果把“黑蔷薇生徒会”视为“生徒会”的反面对比，乐（恶）趣会比较多。蔷薇的新娘篇里，Utena 爬上决斗场的画面







是"上升";但,黑蔷薇生徒会的学生,坐在根室纪念馆的电梯里,是在"下降"。如果不吹毛求疵地要求准确的语意,上升和下降,是相反的概念。



· 蔷薇的新娘和黑蔷薇生徒会

在第十三话"描绘的轨迹"中,凤晓生说出了七次决斗的名称:友情、选择、理性、恋爱、崇拜、信念、自身。黑蔷薇生徒会里的决斗,很可惜地,没有名称。

不过,我们可以试图帮他们取名字。从"被拔剑者"身上,可以找到的关联:

名称	决斗者	黑蔷薇中的对应者
友情	西园寺莢一	筱原若叶
选择	西园寺莢一	
理性	薰干	薰稍
恋爱	有栖川树璃	高规织枝
崇拜	桐生七实	石路美蔓
信念	桐生冬芽	苑田茎子
自身	桐生冬芽	

诠释的方法有很多,随便举一些:

· 友情因爱情而变质的若叶。

· 推教师下楼梯(非理性)的薰稍。

· 玩弄他人(树璃的)爱情的织枝。

· 以伤害(七实)做为得到崇拜对象青睐的石　。

· 信念引发怨念的茎子。

· 没有对应者的黑蔷薇决斗者



这种对比会引发一个问题:凤香苗和御影草时没有对应者。

要硬拗也不是不行,不过影片中有关于凤香苗的资讯太少,唯一可知的是,她是凤学园董事长的女儿,和凤晓生订了婚,她讨厌安希。如果可以,或许拗进"选择"里,凤香苗不能承受选择凤晓生的附加条件安希(Utena 可是很认命地承受选择保护安希的决



斗1。

那么，御影草时就该是那个名为"自身"的决斗吗？

我想是。而且，百分之百的是。

名为自身的决斗，Utena以挑战者的身份邀战冬芽，证明自身的存在。而在黑蔷薇生徒会中，Utena被御影挑衅后，主动找御影证明"自身记忆的突破"。





・御影和Utena的"模式"

御影草时，天才高中生，要杀死现任蔷薇新娘安希，由千唾马宫来取代这个位置。

他不为人知的过往身份，根室教授，是一个被称为电子计算机的男人。

到凤学园中做研究，却对研究的内容和目的一无所知，认为这是只是契约规定的行为。但，自从认识了千唾时子和她弟弟千唾马宫，非人的生活开始有了改变。受到时子的吸引，根室教授开始认真做起研究来，在计划将结束之时，老板凤晓生出现，为了得到时子这个"永恒"，根室教授戴上蔷薇的刻印，成为决斗者。





这段文章可以拿来部分改写一下："Utena，一个被称为男人婆的女人，到凤学园中变成决斗者，却对决斗的内容和目的一无所知，认为这只是契约规定的行为，但，自从认识了凤晓生和他妹妹姬宫安希，她男人般的生活开始有



人改变……"

从上文可以玩出有趣的连看看来：

凤晓生（男）	时子（女）
↓兄妹	↓姐弟
安希（女）	马宫（男）
↓蔷薇新娘	↓蔷薇新娘（适格者）
Utena（女）	根室（男）

蔷薇园中的少年马宫和和蔷薇笼中的少女安希。23话"决斗者的条件"里，当御影决斗失败后，马宫出现在凤晓生的天象仪室里。凤晓生右手搭在马宫肩上，问马宫是否为御影可惜，接下来的镜头切换到"像你一样不存在的"马宫…不，安希回头…

如果御影对应到Utena的假设成立，为什么御影在根室纪念馆中，看到的Utena不是根室教授，而是千唾时子？





刻意的掩藏自己的可能性，把自己锁在记忆里，记忆就是"自身"最大的敌人。Utena不可破的记忆，是王子。Utena在一墙黑蔷薇决斗者的照片前，唤醒了"我们还能再相会吧，在那之前，我不再哭泣……"的记忆，御影草时跌跌



撞撞地进了升降告解室，不觉得痛但是流下了眼泪；“你看，是眼泪……”。王子，是凤晓生；御影不可破的自身，千唾时子，“回忆中的姐姐，你是赢不了的”。记忆中的王子，温柔的笑容，XX的风度；记忆中的时子，曾经是爱慕的对象。美丽的选择性记忆忘却的：Utena想成为王子之前，安希被万剑刺穿，在世界的尽头承受痛苦；御影想得到世永恒的力量之前，决斗场上倒下的相片，那才是马宫的真实面容。







·御影讲座

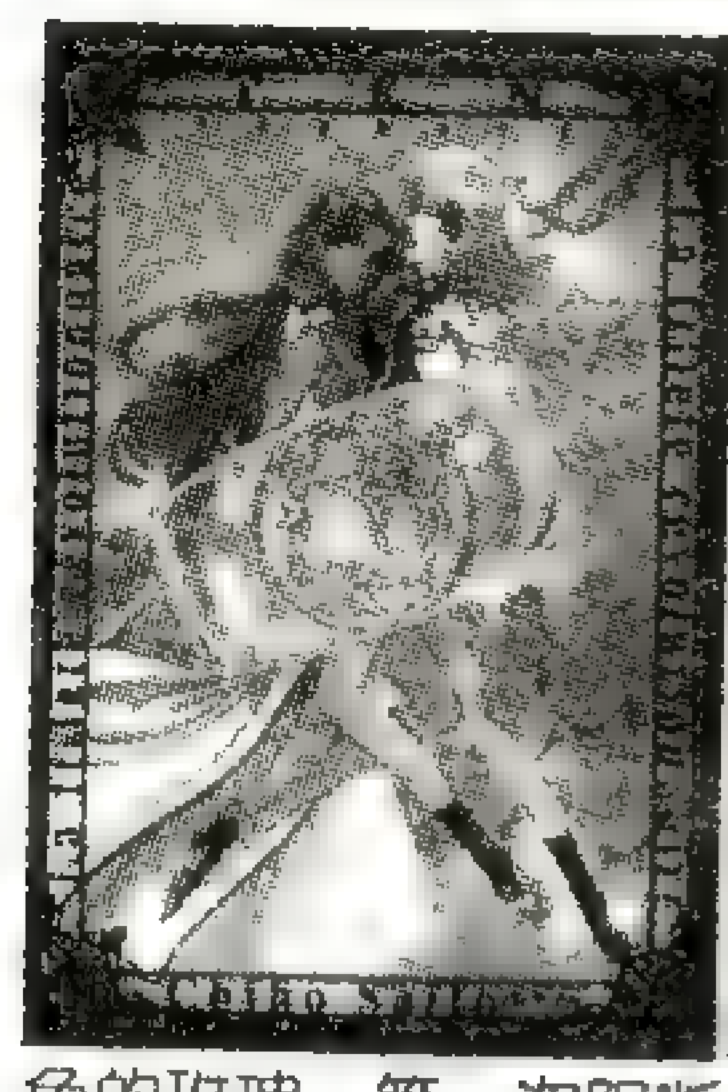
学生会在成员真的“特别”吗？会生会的成员，也是普通人啊。

穿上普通制服的西园寺莢一，受注目的，不过是蜚言流语。穿着普通制服的若叶，闪耀着不下于学生会的光芒。谁是特别的？谁又是普通的？因为燕干的庭园不再灿烂？所以特别？同样也失去庭园的小稍就不能特别？小干若因天才而受注目，那七实具有什么样的天才？奢华自大的天才？如果是奢自大的天才，我，也有。

局限，在想要刻意隐藏的自身。小干失去的琴音，未必不是自认自己弹得不好，所以弹不出来。每个人都只看见，恩宠的光芒照在小干的身上，大家看到发亮的小干；看不见的却是那个长得和小干一模一样，却不会弹琴的小稍。



是谁在操控人心？当Utena戳散蓝







色的玫瑰，第一次阻断小千获得“令人闪耀的事物”的机会，等于是向小千宣告，你没有机会实现你的愿望。让小千因揿而认同无法自我突破的现实，甚而放弃，难道不是在操控人心？学生会成员都只能不断地向上爬的吗？谁能保证学生会的高贵决斗者的心必定纯洁无瑕。小稍戴上黑色蔷薇刻印，在钢琴室中倾泄出小千弹不出的流光。不论高贵与否，弹琴和学业本来和人格无关，堕落的小千，照样能使同样的西洋剑法。

普通而有个性的人格的，就是学生会会员。



杀死蔷薇新娘，杀死自己向上攀升可能的希望，镜子里那个我，坐进告解室承认不该有的向下欲望。御影，谁的影？光照在 Utena 的身上，你所不知道的 Utena——御影草时。

你前进的道路，我没有准备。

这句话，预示了 Utena 的结局。此时的一切都还在凤晓生的掌握之中：上升中的 Utena 和下降中的御影草时。

什么是 Utena 的欲望？答案当然是：“凤晓生”。突破了对王子的记忆；突破了“和王子订的婚约”。凤晓生篇中的 Utena，多添了几分女性气息。甚至在发现安希和凤晓生间的关系时，萌生和安希争凤吃醋的

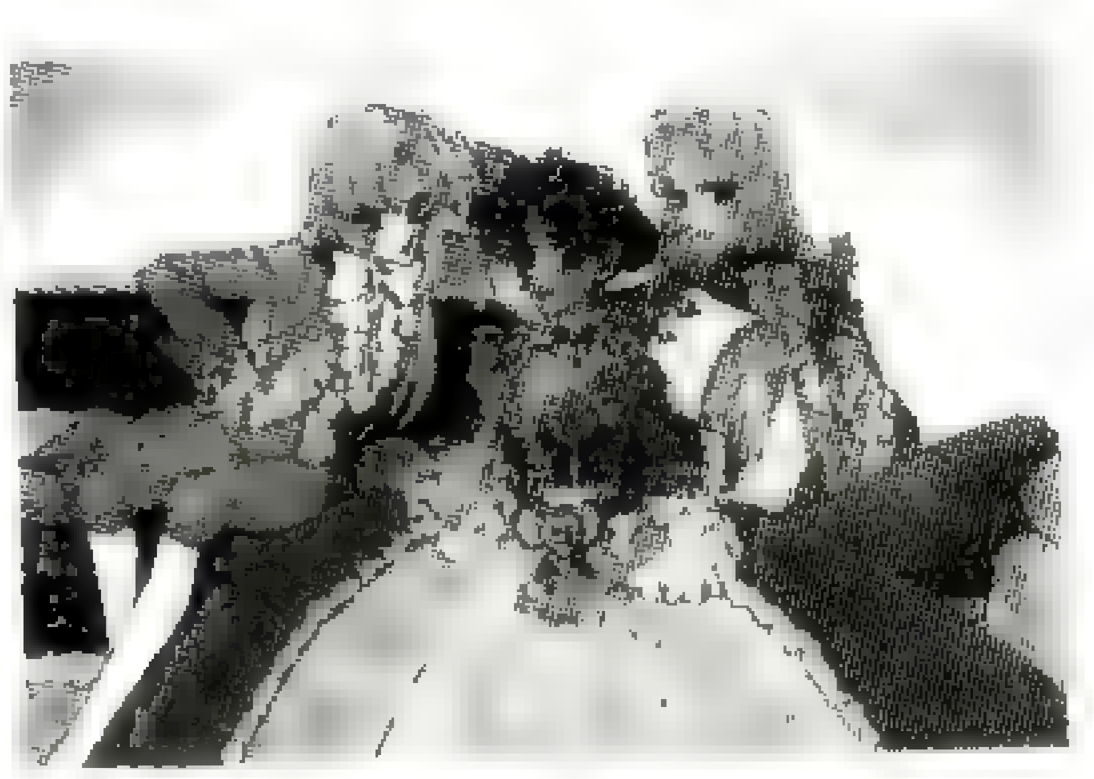


念头一杀死蔷薇新娘。

御影记得并相信：根室教授为了迈向永恒之路，放火烧了研究大楼。但是，千唾时子却给了他一巴掌，告诉他，什么是现实。现实是："什么事也没发生，想放火扰乱凤学园的人其实是自己。结果是几个学生会的人心灵受了些许创伤。伤好了，又回到学校上学，而且选择性地忘了 Utena 和根室纪念馆。

永恒受苦的安希面容，在默示录篇中，又回到 Utena 的记忆里。王子和新娘，谁才是 Utena 的选择呢？（请继续收看三之章）





三之章：三的关系，等于麻烦

以下的文章，和二之章"几乎没有关系"。不过，为了示范文本阅读的可能性，笔者只好承认自己长期处于精神分裂状态的事实。

Utena 里，除了二的对映，还有三的对映。简单的说，就是剧中的角色，都陷在"三角关系"中。

当然，有人会说，兄妹不算三角。但是，那些妹妹对哥哥的爱，难道不是男女两方间阻碍的来源吗？

更可怕的是，如果妹妹言下之意即等同于妻子？

"很久很久以前，洪水发生，天崩地裂之际，只有一对兄妹逃过一劫。可是，为了繁衍后代，两兄妹也顾不了那么多了……"类似的故事，其实各民族都有（日本人的祖先也是一对兄妹）。妹妹，真的只是妹妹吗？客家人的情侣，可都是互称阿哥阿妹的。（笑）

笔者无意破坏读者对恋





兄情节的美好想像，但是，对于闯入者而言，兄妹或是情侣都是一种"既有关系"。但是，这两种既有关系的差别，除了血缘之外，还包含男女情爱的成份。就礼法而言，兄妹结合于理无据；就情爱之间，兄妹之间没有情爱才是合于常规的。

笔者对于常规没有兴趣，兄妹能否相爱毕竟是道德问题，和本文无关。但，一男一女在相处时，大多是基于形式（情侣或婚姻关系）和情爱（同住一屋檐下的兄妹）。无法兼顾者，至少也需要在任何一项上取得共识，才能相处。所以，比较有意思的题目其实是：如果有一天，基于种种理由，两人已无法在形式和实质上都无法维持平衡的时候？



・三对兄妹

Utena 引发的争议，大多是和"不伦"有关系。卫道之士大可对"谁教他要描写兄妹的爱恋和若隐若现的身体关系"一点，大肆挞伐。笔者当然不是要为不伦辩护（挑战社会规范这种事还轮不到我），只是想对无法接受这部片子的阅听大众解释，这只是一种表现手法。（不接受也没办法）

・凤晓生和安希

这对兄妹似乎给人邪恶的印象，两人间的关系似乎是单纯的



肉体关系。安希每个星期到理事长室报到，行例行公事。但是，在最后的几话中，透露出安希解决了凤晓生无法兼顾每个公主的问题：王子再怎么厉害，王妃只能有一个，强占了王子，就是害



姬宫安希

了其他公主的魔女，活该受其他女人妒恨的万剑穿心之型。更麻烦的是，一但关系固定，王子当场从大众情人变成外遇大王。安希只能以"正宫娘娘"自居，娘娘地位优先，却必须忍受三宫六院七十二妃，她并不快乐，她拥有的，不过形式的关系。

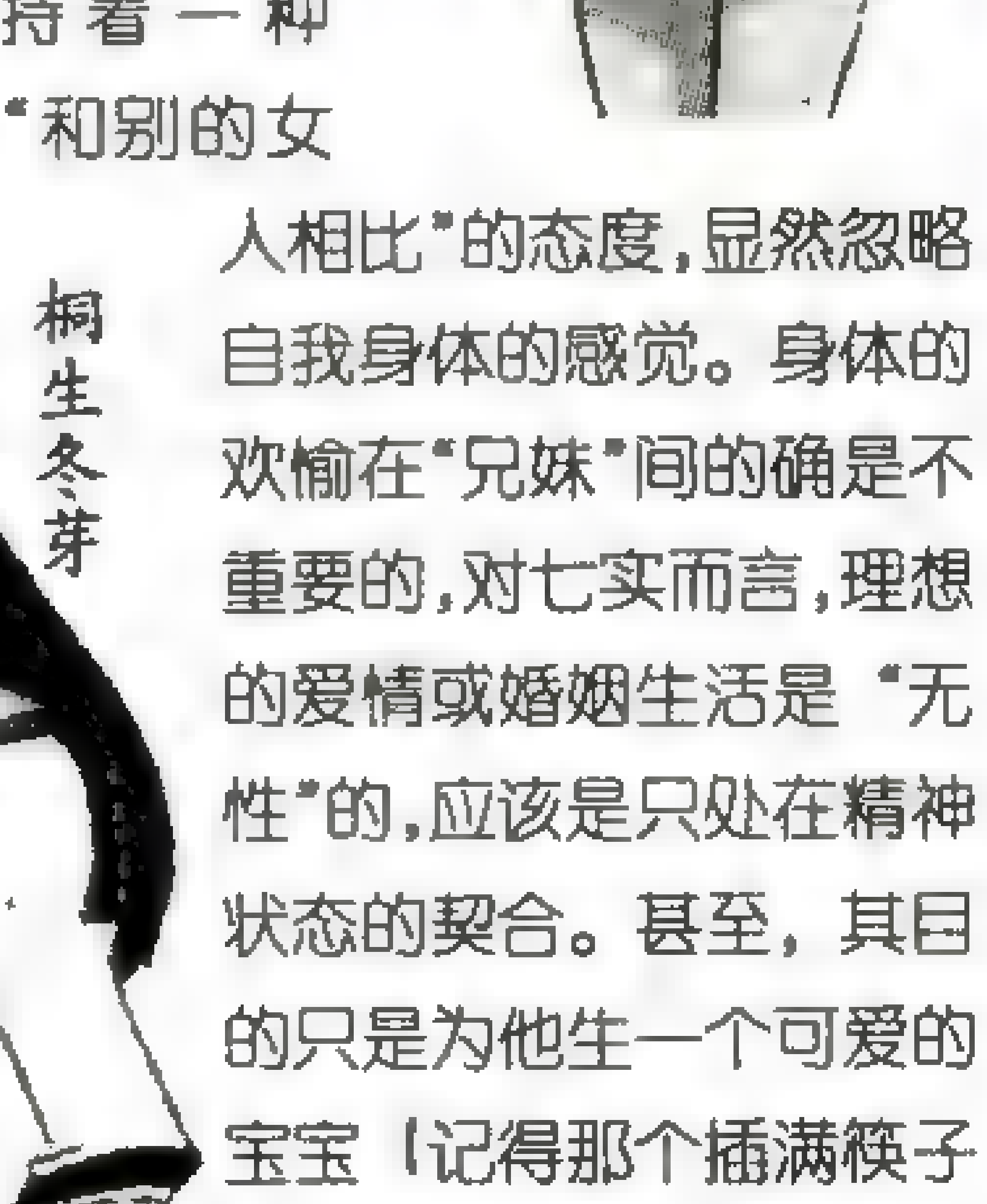
・冬芽和七实

七实对冬芽的态度，很多人引以为笑，但七实却完全不在意。形象颇似某些现代漫画那些天天到公司里检查老公是不是请了狐狸精的女人。她对婚姻或爱情的态度是这样子的：爱情（或形式）至上，肉体其次。



桐生冬芽

"七实之卵"或许是在叙述女性面对月经初潮和肉体成长时的尴尬状态。冬芽说："我们能够这样 在一起，是因为七实是不会生蛋的女孩"，会来月经的就是女人了，男女真正有别的时间到了。树璃显然在七岁（就是小学生开始和臭田生划不准超线过的年代）时就知道利用她女性的魅力令"球瓶全倒"。



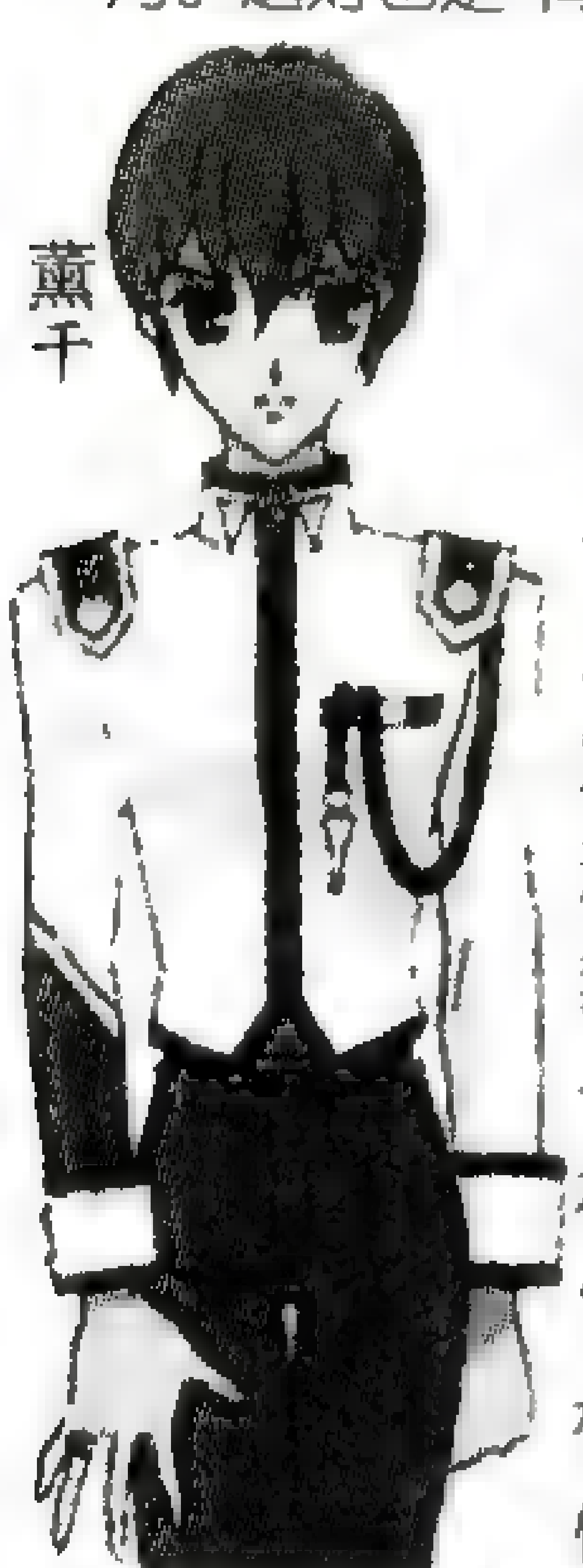
桐生七实

反观这对"同时被收养"（相识或结婚周年纪念应该是同一天吧）的兄妹，七实对于身体成长抱持着一种"和别的女人相比"的态度，显然忽略自我身体的感觉。身体的欢愉在"兄妹"间的确是不重要的，对七实而言，理想的爱情或婚姻生活是"无性"的，应该是只处在精神状态的契合。甚至，其目的只是为他生一个可爱的宝宝（记得那个插满筷子的蛋吧）。但是，冬芽却不

领情。真要生下蛋来，生活就会大为改观，再也不会有“这样的幸福”了。七实差点放弃“生蛋”的念头，或许是基于母性，又把他捡了回来……

· 薰干和薰梢

爱情是两个人的事情，四手联弹少了两手，流光便不再倾泻。这对也是“同一天出生”的恋人爱得并不得法，一个虽然愿为对方无所不用其极的伤害他人，却只会利用冷淡来困扰对方，以“他难过是因为在乎我”得到满足；一个则是沉面在过去的光阴：“我们曾经如此相爱”。但是，爱情虽能使荒芜的庭园灿烂，过去的流光却并不象征今日的爱情。先是男人心中有亏做奶昔，女人嫌恶心，不接受道歉。后来女人去找爱人的麻烦，男人不高兴地要和女人分开睡（薰梢决斗失败，或许是因为薰干的爱情不够坚定）。



摊牌的时刻终于到了：树“干”倒了，“梢”上小鸟何以为家？对方会接受我的儿女吗？想到这里的薰梢不禁开始抓狂。在薰干的背上的最后一刻，连一点点的温存也得不到。对方显然很会照顾小鸟，“识相的就快点走人”。





当第三者出现……

爱情或婚姻中的第三令人厌恶？Utena 和树璃倒是反例（笑）

当然，这么说未免难听，而且破坏主角在童话中的完美形像。勉强为辩护之词如下：她们不是主动送上门的狐狸精，这些人着

实也抗拒了不少时日。

有人以剧中同性恋的指涉明显,而觉得这个影片有问题,当然也有人为此而对此剧大为赞赏。

·树璃

树璃姿态甚高，这点无话可说，大部分人都同情树璃浑身傲气所以有话不敢说出口的状态。但是,这个爱情的禁忌成分,如果不是织枝，而是织枝的男伴呢？抢人男友或夫婿，狐狸精的罪名可能比女同还可怕（谁能接受树璃变成狐狸精的，请写回函来），尤其是,女方还是自己的友人。有些手帕交经常说这种话：将来我们不要结婚，住在一起如何点点云云。但是,这种誓言偶尔出状况,有人当真，而有人却会为爱情冲昏头。


树璃

两人曾为某男心动，三人平衡地过了一段日子，技织却破坏了这种平衡。树璃无法面对自己的爱情，只好以友情为由，填补心中的遗憾。但是，当上一段恋情结束，朋友回来了,树璃却无法释怀。握着别人全心挚爱却无法获胜，树璃的爱显然有问题,“相信奇迹，传达思念”对象,到底是谁?织枝已经知道了,树璃的怨念也该终了（基本上,同性恋者只会找同性恋者）。

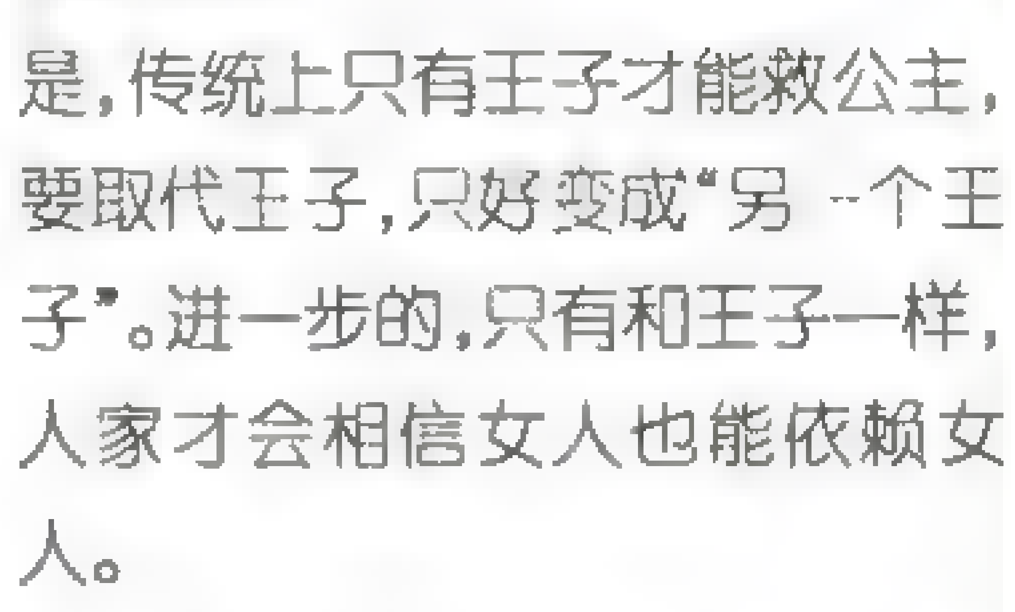




真正劲爆的黑蔷薇毒素，是默默地等友人的伴侣知道自己的心意，这才是真正无法实现的奇迹。面对琉果的告白，树璃还是无法抉择。直到 Utena 在最后一场决斗中挑去放着枝织照片的项链，树璃终于知道，她需要的不是奇迹。只要带着枝织的阴影上场，就算有了琉果的爱情，她永远无法获胜。她只能永恒的欺瞒，随着雨水而流泪。

· **Utena**

有些女人天生爱管闲事，看到别的女人被白烂欺负，就管起人家的家务事来。Utena 小时候曾经见过一个很好的男了，这是她心目中理想的伴侣的形象。但同也见到一个被形式所困的女人，虽然没有爱情，虽然因为她使很多人失去爱情，这女人，仍然愿意在上面受苦。是的，她要救她，但是，传统上只有王子才能救公主，要取代王子，只好变成“另一个王子”。进一步的，只有和王子一样，人家才会相信女人也能依赖女人。



Utena 成为一个“Man – like Woman”，但她始终没有忘记她是“女的”，她“喜欢男的”。

在和生徒会员间的决斗时，Utena 只看到爱情和形式的不合理之处。婚姻爱情的暴力（西园寺）和不忠于目前爱情的外遇（薰干）是不对的。过程中，除了要排除心中模糊的爱情形象（树璃），还会遇到不讲道理的傻女人（七实），偶尔也输给理想中的爱情（多芽）。对 Utena 而言，这真是严重的反挫。但是，Utena 并不死心，为了心目中理想的爱情，她必需继续。

进展到黑蔷薇生徒



会，Utena开始看见和种当事人的形象。相处方式错误（薰梢）、幼稚一相情愿的恋慕（七实、石路）、有异性没人性的盲目（若叶）、和爱情的独占（茎子）。当然，也体会到了介入者矛盾的心情（树璃）、和无私的爱（风见达也）。最后，突然发现自己只见到实事的片断，世界，并不是她所想的那么简单，她的作为或许导致的黑暗浮出现实的柜面。但是，当事人都采取否定黑暗的态度，同样的，对Utena而言，御影必须离开，否则岂不否定理想爱情的存在。

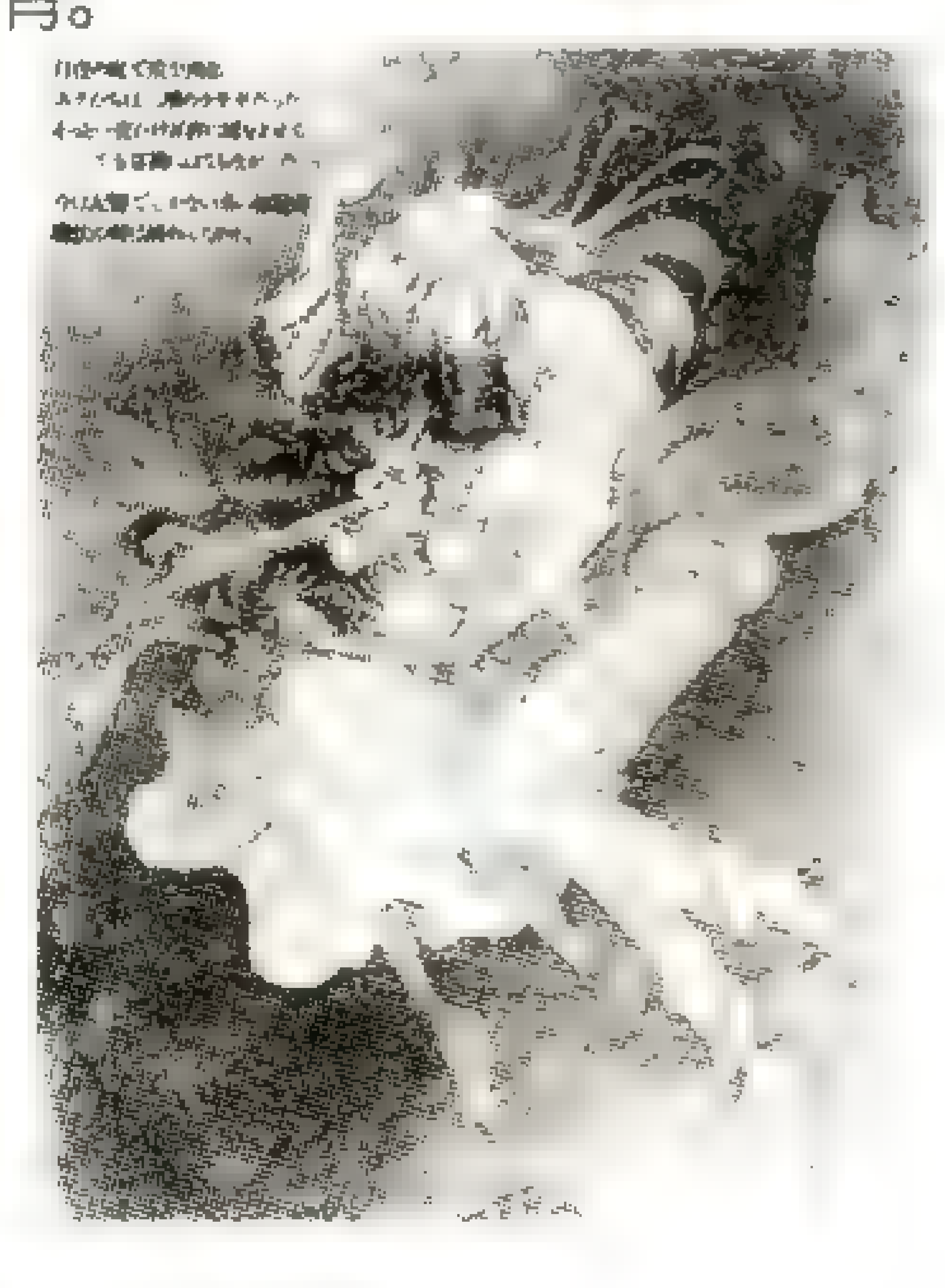
该来的还是来了。三人谈判的状态并不有趣。拒绝面对现实的男人（薰干），在女人的催促下摆牌。男人最后一次试验女人的真情（琉果），可是女人并没有通过。男人决心投入爱人怀抱，可是，爱人拒绝承担责任（树璃）。一切又似乎 到原状，重回原状，"没用的男人"回家照顾小鸟。



另外的故事

以上所述，千篇一律的老套，狗血的三流爱情剧内容。简直真想丢机原两打鸡蛋。

有没有别的剧本呢？当然有。



体会到处无的形式无法和真实的情欲竞争（七实），女人脱下戒指，离开决斗场。知道男人和爱人在游乐场享受快乐的一夜，女人面无表情，爱人倒是想东想西。为了爱情，Utena开始忘记"变成王子"这件重要的事。男人向爱人求爱，说愿意一辈子保护她（冬芽），Utena想起可怜的安希，当场拒绝。可是爱情令人头昏，到最后也顾不得什么大义了，女人难过得想死，却被Utena所救。

三个人最后的谈判。凤晓生希望Utena解除心中的大义武装，只要放弃自己的梦想，就可以和王子在一起。但是Utena却想



反挫女人的，通常不是男人，而是另一个女人。

男人劝 Utena：女人不能没有我，没有我她无法生存。王子的温柔地坐在木马上，却无法帮助她战胜眼前的邪恶。温柔和残酷，都是同一人的不同面向，是王子、是凤晓生、是冬芽、是薰干。当女人比较轻松啊，Utena 穿上公主的衣服，几乎放弃。是的，我那么辛苦，所为何来，我为了不想被救的傻瓜奋斗，这个傻女只以正室地位为他人生的最终归依。



但是，她想起了友情。全世界的女人干卿底事，何必吹绉春水一池。但是，绝对无法坐视友人，这个捅她的女人的痛苦。“全世界的女人我没有办法，我只要救安希就可以了。安希看着 Utena 的脸，想起安希的痛苦，她想带她离开。安希却陷于形式的牢笼中，还是选择继续痛苦的生活。Utena 经历有生以来最大的失败，同是女人，却从背后捅自己了一刀。

“女人并不想被救”!!!



起这个女人说要救她的认真神情，她不明白为什么，但是，还是伸出她的手……

Utena 唤醒了安希，让女人离开男人，妖言或众，当受万箭刺穿之苦。

"马宫，好久不见了！"





是的

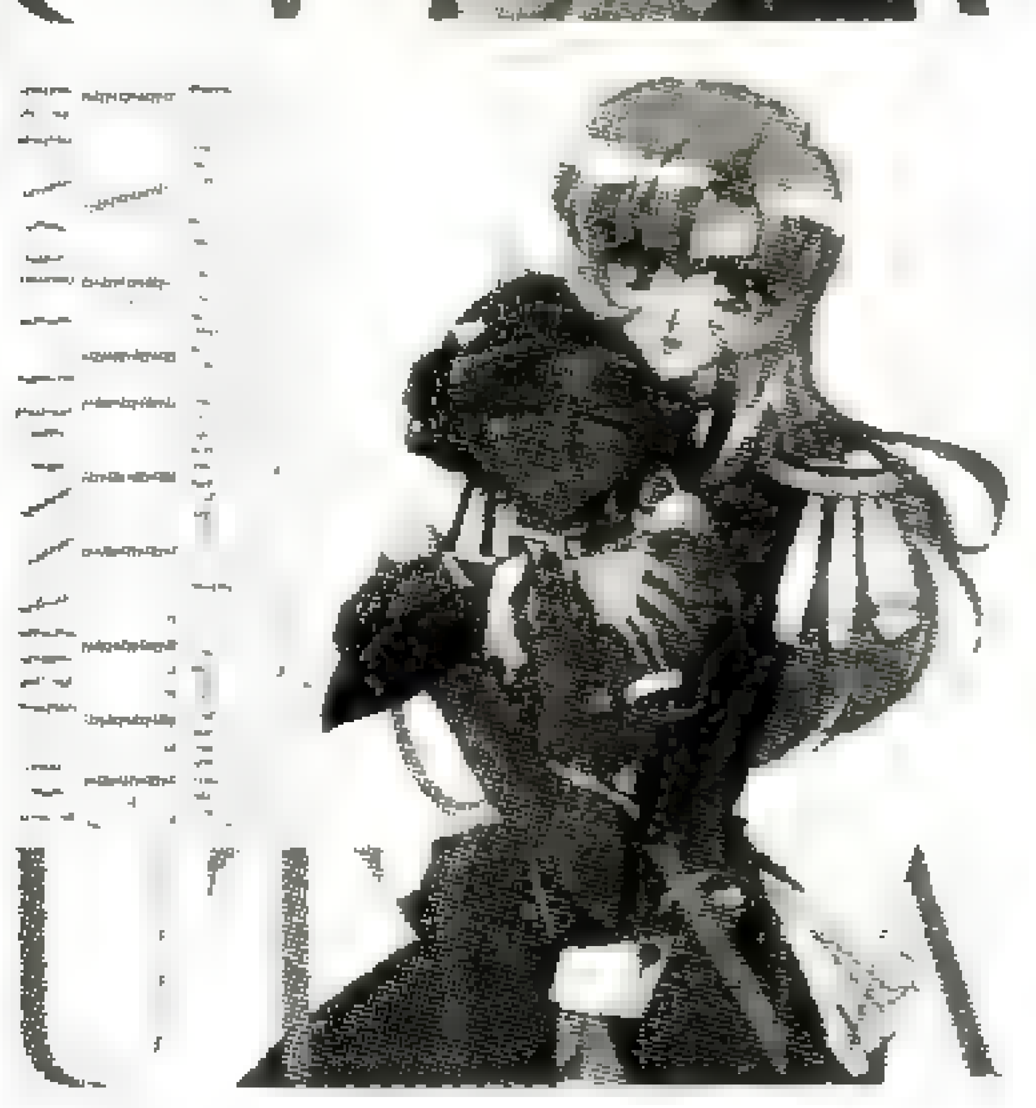
总有一天要一起闪耀

故事，很快就被遗忘了。每个人继续各自的生活。在别人的眼中，Utena 不过是传说中的八卦主角。只有安希带着 ChuChu 离开……御影草时在倒下去之前说：

"总有一天要一起闪耀"









值班·CD·动画·游戏·天籁之音

文/Amaterasu@GZ,广州天照,amaterasu@163.net

大年初二，寒风冷雨，气温急降10℃。

值班——

……

前辈担着雨伞乐呵呵地交班，消失了。抬头望望墙上的大钟：距离下一个交班时间，还有6小时。

呆呆地坐在传达室那小小的空间里，左望望，右望望，除了无聊还是无聊。简直就是坐牢嘛……这种感觉，像什么呢？考试的时候只花半小时答完全卷之后的感觉……

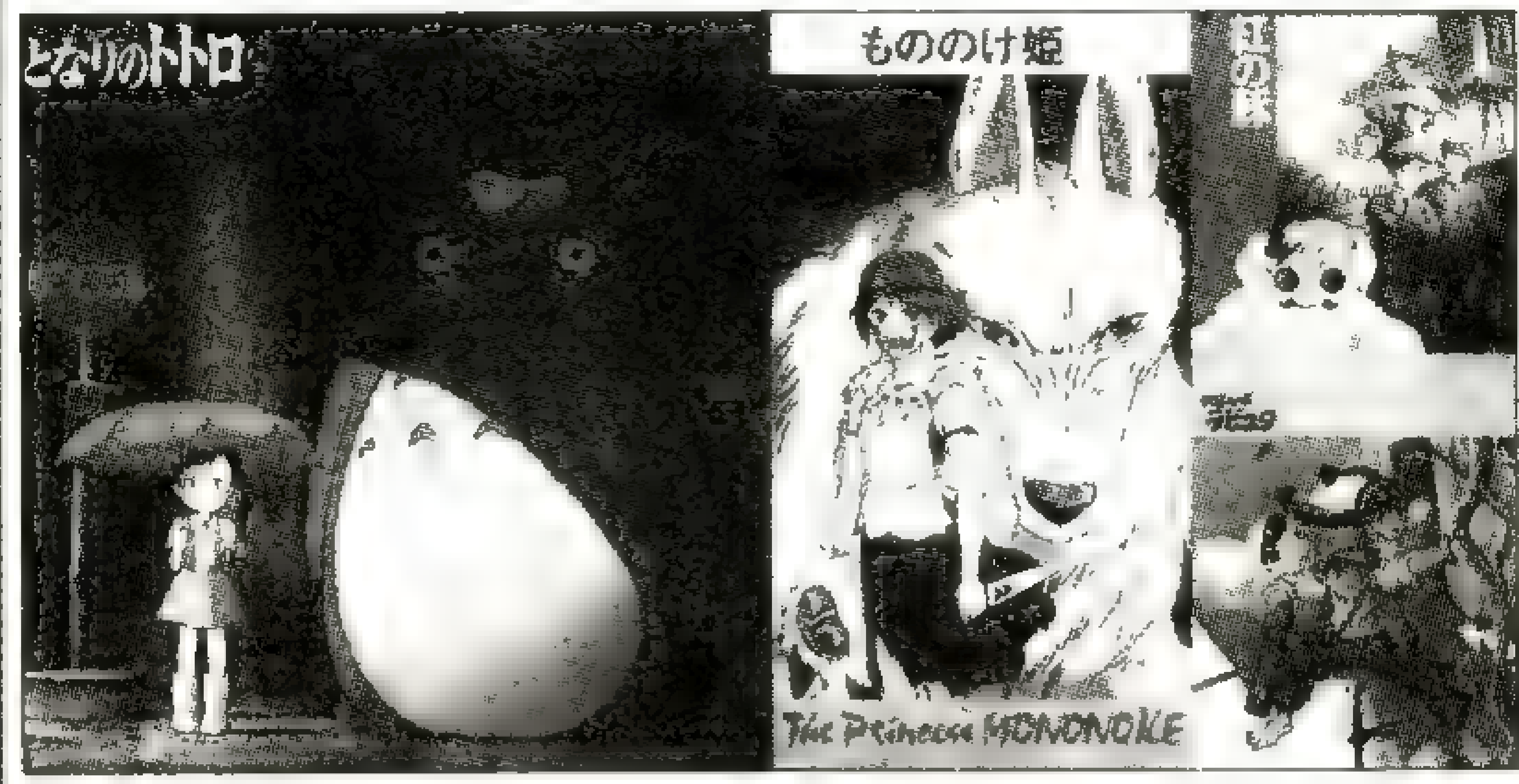
幸亏这世界上还有叫"CD随身听"的东西存在——6小时，只消6张CD就捱过去了吧……

闭上眼，在带来的CD袋里随意地翻着，拣出一张CD放进我的宝贝SONY D－E880中——好了，像抽奖一般拿出来的第一张，会是什么呢？

久石 让



曾经听过不下百次的这张钢琴专集，和外面的天气是格格不入的。那种轻柔，那种灵动，是水，是风。那是可以把严冬里的水泥都市变成夏日森林的乐章。久石 让——尽管在听他之前曾经在各种教科书里见过无数必须牢记的日本名字例如山本×××什么的，但在听过这张又老、又旧、印刷质量又差搞得我弄不清楚乐曲名字的CD后，他成为第一个被我铭记在心头的日本人。和绝大多数宫崎峻FANS不一样，在被久石 让这个名字迷住之前，我连宫崎骏的名字都未听说过。我是在听过这一张CD之后才晓得原来电影的配乐也可以像这个样子欣赏的。我想我大概是为数不多的只因为听过配乐才寻找宫崎骏电影来看的人之一。这似乎和通常的做法——先看电影，欣赏过后再找CD来听——不大一样。久石 让的音乐，即使

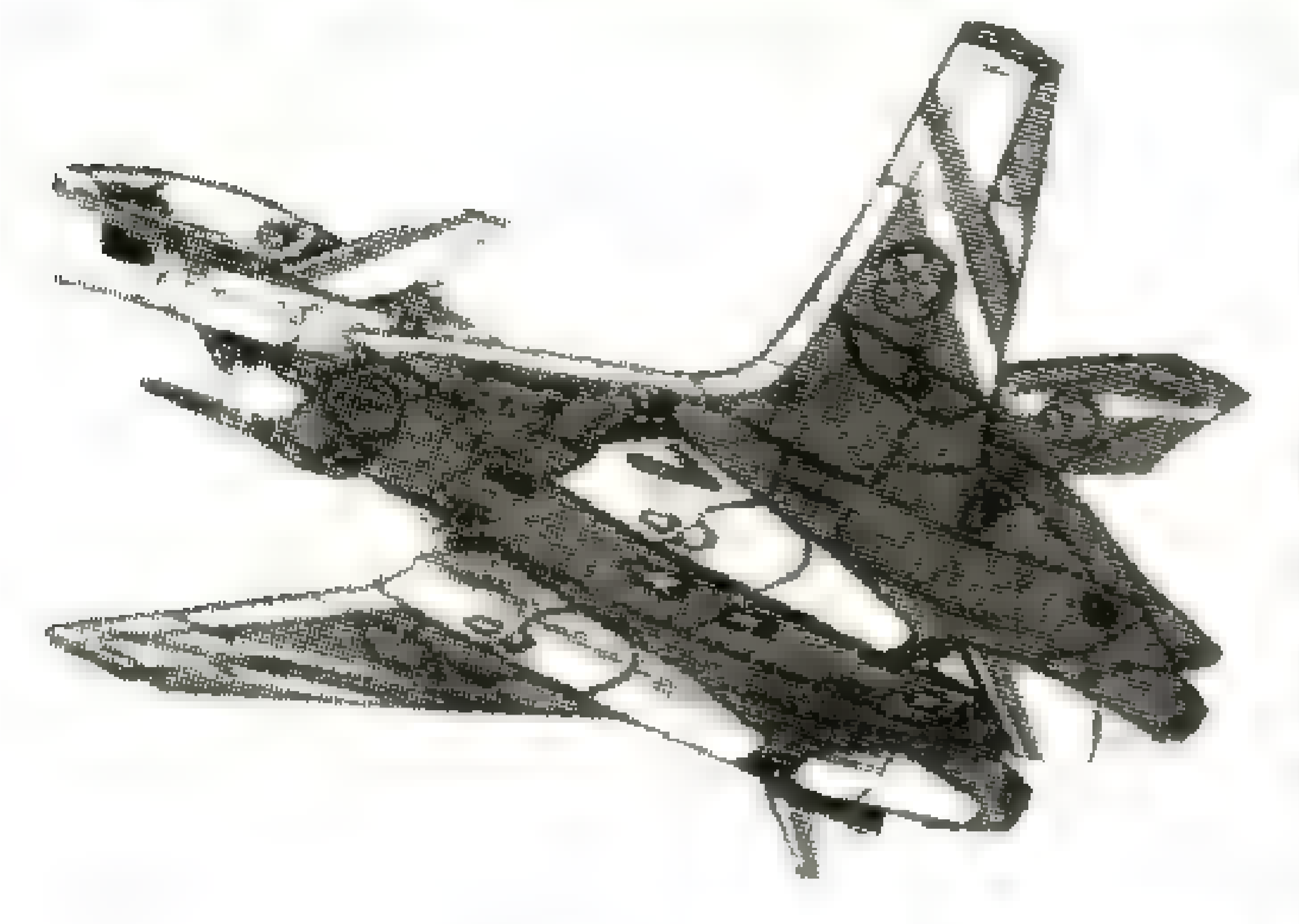


完全从电影中剥离出来，也能将人深深地吸引——也就是说能够使配乐脱离原作而成为独立存在的经典,所谓的"大师",就是如此了。

在我而言，类似的例子还有一个那就是**MACROSS PLUS**的配乐。和久石让那种将"乐器之王"的音质完全发挥的正统风格不一样，MACROSS PLUS的配乐是一种风格怪诞的电子乐。在看过MACROSS PLUS之前，由SHARON APPLE所"唱"出来的具有魅惑力的妖异乐曲很是让我吃了一惊。那是不很容易被人接受的一种"异类"的风格,有点类似Ghost In The Shell攻壳机动队的配乐那种虚无飘渺的感觉,又不大一样。然而，真的很美，美得让人无法抗拒。第N次听过"Voice"之后，我买下了MACROSS PLUS的VCD。然后,我感受到了,那音乐为画面所带来的震撼力,那种穿梭于云端,追求生死之间极限快意的"感动"。



在MACROSS PLUS之中，真正的魄力是由超一流的音乐和音响共同构筑出来的。时常听见批评动画的言论说什



战，那么这一个勉强可以凑合一下——可是，实在是不足够的……

如果要说的话，宫崎骏的电影中动作场面不是没有，但始终比较来得诙谐而童真，和 MACROSS PLUS 到底不是同一类型，不可以拿来比较的。但在么动画片始终不及真人电影来得有动感，来得有震撼力，我说他们是傻子。MACROSS PLUS 的空战是我所看过的电影中最具实感的经典画面。那由庄严的交响乐、呼啸声、爆炸声、机械运动声、枪炮射击声、弹壳落地声、呼吸声、对白声……交织起来的细节画面，足可以让 Star War 星球大战、Top Gun 壮志凌云之流的同类画面见鬼去……完美——如果有什么词语可以用来修饰那十来分钟的决

高智能方程式 GPX 的 OVA 中，这种由音乐音响效果来营造的压迫性动态场面同样被发挥到了极致。高智能方程式 GPX 的音乐不像 MACROSS PLUS 那样有风格，如果脱离了画面来欣赏的话，也只是一般而已。但即使是这样，如果能完美地结合在相应场景中，那音乐所带来的感染力是丝毫也不逊色的。速度就是一切！连风也似切开的速度！在那令人热血沸腾的音乐中，夹杂着引擎的轰鸣声、轮胎着地声、定风翼转动声、换档声……每一个细微末节都一丝不苟地去表现，那画面在那声音中仿佛向你迎面压来——不！是将你吸进去！整



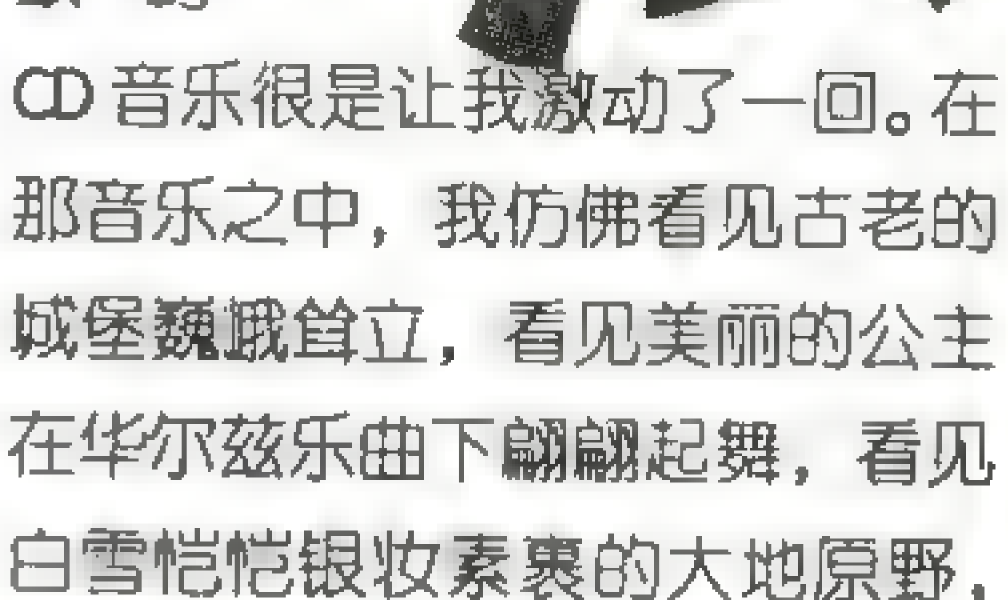
个地将你融入到那速度的极限中去！虽然高智能方程式 GPX OVA 的人物画功实在是马虎，十分糟糕，但赛车场面是超一流的，无须置疑。

并不是所有动画的配乐都可以单独拿出来欣赏的，我个人所认同的除了宫崎骏电影的久石让音乐和 MACROSS PLUS 的配乐之外，就只有 Ghost In The Shell 和罗德岛战记 OVA。大多数被公认为优秀的作品是和高智能方程式 GPX 一样，如果把音乐单独地拿出来就不怎么样了，但放在原著中却能很好地和画面结合，带出优秀的效果，例如 Gundam 高达系列的流行音乐，MACROSS TV 超时空要塞 TV 的摇滚乐，Blue 6 青之六号的颓废风格 JAZZ 乐，机动战舰轻松明快的乐曲，浪客剑心·追忆篇 OVA 压抑沉重的音乐，无限之住人那怪怪的、但听起来舒服的音乐等等。这方面最成功的大概是庵野秀明那几部骗钱的东西了。但在庵野监制下，最成功的音乐不是原创的音乐，却是"拿来主义"的音乐——EVA 之中被唱得很滥的旧歌"Fly me to the moon"已经成为了一种潮流（连黎明"天王"也跑去赶时髦……），而在彼氏彼女之事中，会大呼"为何'Prince Igor'中的'Polovtsian Dances'竟然变成这个样子!？"的人大概也不少。庵野除了骗钱外，搞这种事情原来也很在行的，却不知道帮他想出这种"歪"主意来的音乐人是哪个？（笔者没怎么留意）



说起来，游戏和动画的配乐也有相类似之处。不同的是，游戏的配乐常常是会被人忽略。王菲大姐头的 Eyes On Me 唱到街知巷闻的地步，其实也不过尔尔，不过相比起其他不甚出色的游戏配乐来说算得上鹤立鸡群罢了。一般游戏的音乐多数由短旋律重复构成，单独拿出来欣赏的话难免沉闷，街机时常连配乐都忽略，更不必说了。

但也有例外的。我就曾经试过先听音乐，被那音乐打动了之后再满街找游戏的情形。1997 年 TGL 日商帝技爷如股份有限公司（这是什么名字呀？）发售的 Farland Saga 神奇传说，其别致的 CD 音乐很是让我激动了一回。



在那音乐之中，我仿佛看见古老的城堡巍峨耸立，看见美丽的公主在华尔兹乐曲下翩翩起舞，看见白雪皑皑银妆素裹的大地原野，看见淙淙流淌的清泉，看见手持宝剑向恶魔挑战的勇者，看见那布满了妖魔鬼怪的漫长阶梯，看见那在黑暗中笑的魔王，看见快乐，看见悲伤，看见追忆……请记着，这是完全没有玩过游戏之前单纯听 CD 的感受。一面听着这旋律一面进入到那情节之中的感受是怎样，我就不说了……

之后的续集，Farland Saga 时空道标在音乐方面的造诣更是有过之而无不及。一改古典的风格，跳动的火炎少女取代庄重典雅的



城"、"奔向天空"、"结束裁判之人"、"唯一的事实"、"彷徨的结果"——急转直下的情节，出人意表的真相，神圣的天使成为最可怕的敌人——在宏伟的管风琴乐"时空视察者"中展开最后的战斗，在委婉但不悲伤的"邂逅"中大团圆——光用听的就足以令你沉浸在那美丽的传说中。实在，只把那 CD－ROM 单纯作为音乐 CD 来听也是可以的，玩硬盘版不听音乐的人简直是傻子……

甚至是在注重动作的格斗游戏配乐中，也有出类拔萃的代表。真·侍魂·霸王丸地狱变（侍魂 2）是我极喜欢玩的格斗游戏，也是侍魂系列中唯一有 CD 音轨可听的（唯一一个有 CD－

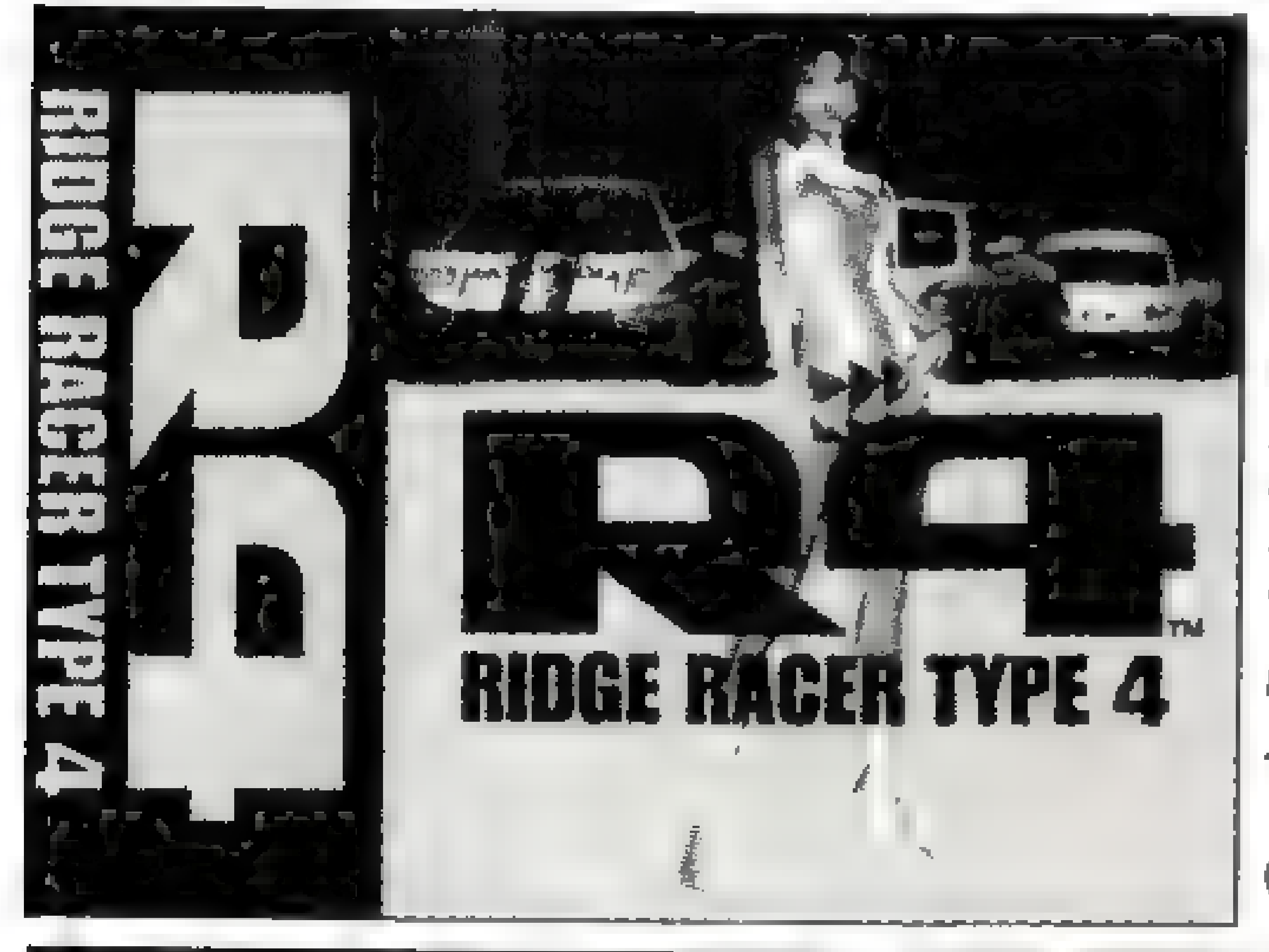
公主，新天地的冒险充满了轻松愉快。"新天地"、"交易都市"、"小孩子做梦的时间"、"在做什么呢？"、"轻松的工作"、"What's PAPA！？"、"城市冒险"、"矿山"、"天使之歌"、"搭矿车，GO！"……只看曲名都能发出会心的微笑了。当情节逐渐深入，风格也逐渐地凝重，"苦笑"、"暴风雨"、"在黑暗中"、"过去，迷失"、"黑暗之



ROM 移植版本)。玩真·侍魂我更喜欢玩 CD－ROM 版本，无它，只因为它的 CD 音轨比模拟器的音乐更好。通关之后那一曲大鼓乐，简直可以用 Fantasy 来形容——无论是街机还是街机模拟器或者是其他的什么版本，都无法做出那种效果来的。

类似的还有许多，Sega 的 Shining Force 光明力量系列配乐，樱花大作战系列的配乐、歌曲，Namco 的 Soul Edge 魂之利刃、Range Racer 山脊赛车系列的主题曲，Sirrer 的 Homeworld 配乐、主题曲，都是相当有风格的优秀作品。

动画、游戏的音乐常被斥为"不入流的通俗音乐"，但即使是真的"流俗"吧，在其中也有值得欣赏的好东西。JAZZ 在登堂入室之前，不也是"流俗"吗?只要是喜欢听的，就是好的，虽然是很主观的判断，却是最适合自己的判断，所谓的天籁之音，并没有一个统一的标准，只要是能够打动心灵，那么对于拥有"心"的人来说，便是天籁之音了，至于其他的人怎么想，并不相干的。只要自己喜欢就好，不是么?





呵……不知不觉，交班的时间到了……自由喽！回家喽！听过 CD 之后的心痒痒的，回家之后一定把宫崎 骏、MACROSS PLUS、Ghost In The Shell、高智能方程式 GPX、神奇传说、时空道标、真·侍魂……全翻出来重温一遍！实在是太喜欢了！

过节，放假，听 CD，真好。

★☆ May Fortune ★ Be With You ☆★

AD.2001.01.26.


动漫无限



动漫无限



IKO
RACING ROOTS '99
动
漫
无
限

从书策划：北京次世代科技发展有限公司
责任编辑：萧腾　吴新芳
封面设计：灯泡

MAGIC ZONE

本读书可以说是1999年出版《MAGICZONE》
的续篇。
《MIGICZNOE》旨在介绍模型、
动画、游戏、网络、
漫画等五个方面的内容，
在当时比较低迷的图书市场中取得了令人事先无
法估计的大热效应，
至今仍在相关领域内赢得好潮好评。
此次作为该书的"读本"版本，将原书所特有的
彩图为主的特点尽量压缩，以文字为主要诉求，
"读本"自然要在"读"上下功夫，
将10余部动漫名作——从另外一种角度作出以前
其他媒体所未有的的评论和介绍。读MIGIC、重
新体会从前的冲动。



ISBN 7-114-03921-2
TP·00121　本册定价：8.80元